WARHAMMER®
40,000

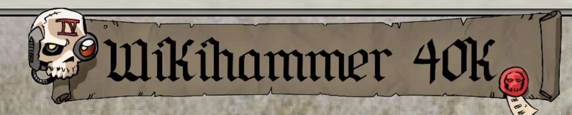
CODEX
CULTOS GENESTEALER

CULTOS GENESTEALER

LA INSIDIOSA MALDICIÓN

Este PDF es un suplemento hecho por y para fans, el cual contiene las páginas del *Codex: Cultos Genestealer* en inglés que no fueron traducidas ni incluidas en su versión española.
Wikihammer 40K agradece de corazón la labor de los voluntarios que han traducido, repasado y maquetado este PDF, ofreciendo su tiempo y su esfuerzo para el disfrute de todos. Ha sido increíble.

Que sirva de testimonio de lo que se puede hacer cuando muchos arriman el hombro.



CONTENIDO

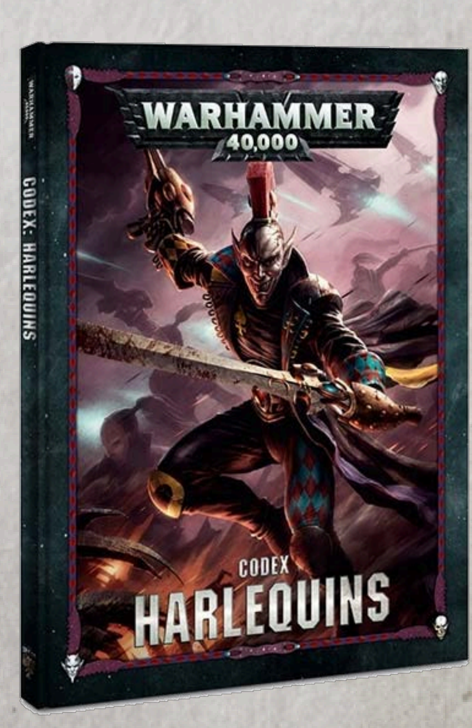


PRÓXIMAMENTE

CODEX ARLEQUINES

Ahora que ya están casi todos los Codex, y esta edición no para de traernos novedades, vamos a retomar la traducción de los Codex para que 2021 sea mejor todavía.

¡Únete, hay gloria suficiente para todos!



CRUZADA HISPÁNICUS

Todo le llega al que sabe esperar, y nadie hay con una mayor paciencia que los insidiosos súbditos de la Mente Enjambre. Por fin ha llegado el día del lanzamiento; tras interminables horas de ardua traducción y maquetado, el culto está ahora listo para salir a la superficie y reclamar todas las páginas de trasfondo que tan injustamente le han sido arrebatadas. La venganza es un plato que se sirve mejor frío, y tratándose de los Genestealer esto no puede ser más cierto.

Como ya hemos dicho anteriormente la Cruzada Hispánicus ni perdona ni olvida. No habrá descanso hasta que todos los codex de esta 8ª edición tengan todo su texto en castellano y carente de spanglish. Aunque no tengáis noticias nuestras en meses, eso no significa que estemos ociosos. Nuestros planes maduran lentamente y seguimos reclutando miembros para la secta. Lenta pero imparable, la Cruzada Hispánicus sigue adelante, y se abrirá paso mediante los mordiscos y zarpazos de su progenie si ello es necesario.

Espero que disfrutéis del codex ¡Nos vemos en el siguiente!

"Señores, ha llegado la hora. Games Workshop ha decidido que no merece la pena que los fans hispanohablantes tengan todo el trasfondo disponible en su idioma.

No vamos a perder nuestro tiempo en quejarnos. Vamos a traducir todo lo que ellos no traduzcan, para que así podáis leerlo gratis, en español y para siempre.

Esto es un ejercicio de iniciativa. De no ser una comunidad pasiva que se resigna a aceptar las consecuencias de las decisiones de otros, recurriendo como siempre a la inútil pataleta. Si un grupo de señores de Nottingham está en su derecho de quitar páginas en español, de igual menera nosotros estamos en el nuestro de traducirlas, y honestamente hay pocas cosas más dignas que solucionar uno mismo los hechos que no le gustan.

Ok. Si la de Guilliman es la Cruzada Indomitus, la nuestra es la Cruzada Hispánicus, y empieza mañana."

- Proclama de inicio de la "Cruzada Hispánicus"

HERMANOS DE PROGENIE

TRADUCCIÓN
Luis Cano
Jordi Cazorla
Roland
Andrew Santrump

REVISIÓN
José Carpio Peña

MAQUETADO
José Carpio Peña
Rubén Martínez

CONTROL DE ERRATAS
José Carpio Peña

LA CREACIÓN DE UN CULTO

La génesis de un Culto Genestealer es un proceso extraño e inquietante. Aunque obedece a una estructura ligeramente cíclica, se producen muchas ramificaciones y bastardizaciones, lo que da como resultado un espectro de anatomías que van desde las aparentemente sanas hasta las verdaderamente extrañas. Todos los miembros de este árbol genealógico contaminado, incluso los no híbridos conocidos como Hermanos de Progenie, permanecen ferozmente leales entre sí, unidos como uno solo por la Mente de Progenie.

El arma más poderosa del Culto Genestealer es el secreto. Desde que se implanta el vector de la infección hasta que llega el gran levantamiento, los fieles permanecen en las sombras. Los elementos que salen a la luz de la vida cotidiana llevan una máscara de mundanidad; exteriormente los cultistas adoran a la misma deidad que la civilización anfitriona, aunque con una extraña variante. Predican la modestia extrema, manteniendo sus mutaciones ocultas bajo túnicas y ropa industrial. Los híbridos de última generación trabajan incansablemente, respetando a los mayores y queriendo a los jóvenes. Sólo en el día del juicio final se revela la terrible verdad de su existencia.

VECTOR DE INFECCIÓN LLEGA AL PLANETA

PATRIARCA
Los Genestealers llegan a una localidad y se esconden. El primer Genestealer que infecta una forma de vida nativa se convertirá en Patriarca.

POBLACIÓN INDÍGENA

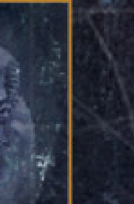
HERMANOS DE PROGENIE
Los integrantes de la Guardia Imperial que están atrapados bajo el hechizo hipnótico del culto se unen a las filas de los Hermanos de Progenie. Estos parecen leales al Imperio pero solo sirven al culto.

PRIMERA GENERACIÓN
Los primogénitos de las criaturas nativas infectadas son híbridos Genestealer de primera generación, llamados Acólitos.

ABOMINANTE
Al más prometedor de entre los Aberrantes se le da parte de la sustancia genética del Patriarca, por lo que hincha y muta hasta convertirse en un campeón de su horrible clase.

ABERRANTES
Los Aberrantes pueden surgir en algunos puntos del ciclo de cría a consecuencia de cruces, experimentos oscuros, tormentas disformes o algo aún más extraño.

SEGUNDA GENERACIÓN
Los híbridos de la primera generación se reproducen con humanoides indígenas para producir los de segunda generación o Acólitos.



ACÓLITO GUARDAICONOS
Al más favorecido de los Acólitos se le confía el ícono sagrado del culto, volviéndose un foco de devoción para sus parientes.

VECTOR DE NUEVA INFESTACIÓN

PROXIMIDAD TIRÁNIDA DESATA EL ALZAMIENTO

HÍBRIDOS METAMORFOS

Conforme se acerca el día del alzamiento, el culto genera xenoformas diseñadas solo para la guerra. Las extremidades de estos Híbridos Metamorfos se hacen eco de las armas del enjambre Tiránido.

QUINTA GENERACIÓN

Los híbridos de cuarta generación se reproducen con la población local, y dan a luz Genestealers Puros que son vistos por sus padres como hermosos bebés, renovando el ciclo de infección.

LÍDERES DE GUERRA

Cuando una secta genética se halle lista para atacar a su civilización anfitriona, un Primus y un Nexos emergerán del ciclo de cría actual para coordinar a los híbridos y liderarlos en batalla.



VEHÍCULOS DEL CULTO



OPERATIVOS DEL CULTO

Los operativos especializados que son generados durante un ciclo de progenie son muchos y variados. Entre ellos se encuentra el Clamavus, un heraldo del nuevo orden por venir, especialista en sabotear la información del enemigo y propagar el credo del culto en su lugar. El Biophagus, cuya experiencia consiste en realizar la fusión artificial del patrón genético de la xenoforma con el de su anfitrión, creando a todo tipo de viles tropas de choque para el gran día de la ascensión de los cultistas. El Sanctus, armado con espadas envenenadas y un rifle que dispara dardos recubiertos de suero, actúa como el principal asesino de su secta genética, matando a figuras clave antes de escabullirse en la noche. El Locus sirve como guardaespaldas de los líderes de su secta genética, y entra en acción cada vez que sus amos son amenazados.

CUARTA GENERACIÓN

El proceso se repite de nuevo. Los cultistas de tercera y cuarta generación, conocidos como Híbridos Neófitos, por regla general pueden pasar por humanos si hay poca luz.



TERCERA GENERACIÓN

Los híbridos de segunda generación se reproducen con cautivos adoctrinados, produciendo los de tercera generación que ya se asemejan más al ser infectado.

MAGUS

En ocasiones, un híbrido de la cuarta generación manifestará habilidades psíquicas y se convertirá en Magus. Estos suelen ir acompañados de extraños familiares xenos.

EL KELERMORFO

Bajo ciertas condiciones, el Kelermorfo que porta una pistola pasará de la tercera generación hasta llegar a convertirse en un héroe de culto.

MOTORISTAS

Los exploradores en moto conocidos como Chacales Atalanos son Neófitos. Vagan por todas partes en busca de nuevas poblaciones para infectar y explotar. Suelen estar dirigidos por un Chacal Alphus, quien es francotirador, experto en comunicaciones y espía.

MUNDOS DE LOS FIELES

En un imperio galáctico de un millón de mundos, hay numerosos planetas en los que el Culto Genestealer puede echar raíces, pues donde mora la Humanidad, siempre hay biomasa que cosechar.

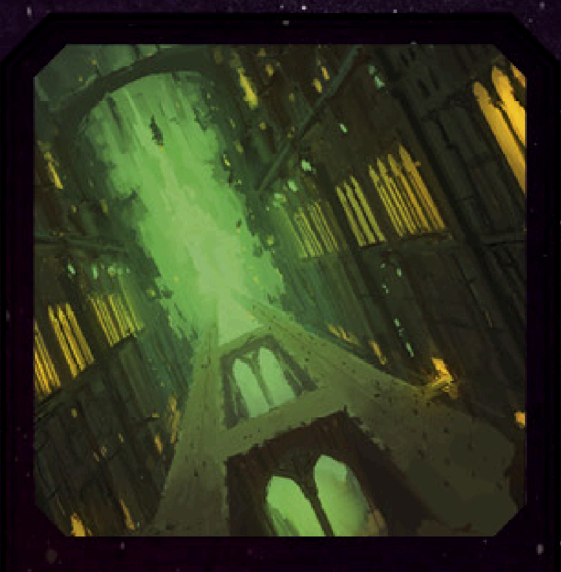
Los abundantes rebaños Imperiales son los huéspedes perfectos para los parásitos Tiránidos. La Humanidad tiene la suficiente inteligencia para extenderse por las estrellas, pero no para resistirse a la combinación de ambición, orgullo y curiosidad que conduce a los oscuros y tenebrosos lugares en donde estos Genestealers prosperan. Sin una prohibición de manera explícita o un obstáculo que les resulte insalvable, los humanos colonizan cada rincón de la galaxia, sin importar qué horrores descubran en el proceso. Esta tendencia, junto con el periodo de años relativamente corto entre sus generaciones, hacen de los humanos la presa idónea. Sus incontables colonias y la casi infinita biomasa que procuran son algo que no ha pasado desapercibido para la Mente Enjambre, la cual une a todos los Patriarcas para que estos tengan el mismo objetivo.

El talento psíquico abunda en la raza humana, siendo cada vez más y más frecuente, y tales individuos resultan indispensables para que el conjunto de criaturas Genestealer emerja en su totalidad durante cada ciclo de cría. El número de psíquicos en mundos Imperiales se ha multiplicado con el transcurso de los milenios, siendo ya tan abundantes tras la aparición de la Gran Fisura que las Naves Negras del Astra Telepathica no son capaces de cuantificar y recoger más que a una pequeña fracción. A pesar del riesgo inherente, los Cultos Genestealer se han mostrado más que dispuestos a incorporarlos a sus filas, pues saben que esos psíquicos sin entrenamiento pavimentan el camino que conduce al nacimiento de un Magus. Son los líderes que guiarán el Culto a nuevas victorias, extendiendo así la mancha psíquica del Patriarca sobre toda la población y más allá.

UN PARASITISMO DIVERSO

Los Genestealer Puros pueden, mediante implantación utilizando sus ovipositores, colocar sus semillas dentro de cualquier criatura con la anatomía necesaria para que más adelante dé a luz a un híbrido. A lo largo de incontables siglos desde su irrupción en el reino estelar de la Humanidad, estos depredadores extragalácticos han infectado Orkos, Greet, Kroot, Aeldari, Tarelianos e incluso a los T'au. Ellos tienden a preferir especies nómadas con el suficiente intelecto para viajar por las estrellas, facilitando su expansión, y con una densidad de población lo bastante grande como para permitirles infectar de manera discreta.

Los Orkos han demostrado ser unos huéspedes problemáticos, pues pueden sentir de algún modo la corrupción de los infectados a través de la extraña mente Gestalt que los une. Los Kroot resultan similares, aunque en este caso es su habilidad de saborear feromonas junto a la sabiduría de los Grandes Kroot quienes guían su evolución lo que les permite lidiar con los infectados. Los Aeldari se reproducen con tanta lentitud que simplemente no resultan viables, y además su habilidad psíquica es tal que pueden presentir la sombra de la maldición antes de que se manifieste, y por tanto actuar en consecuencia. Por su parte los T'au tienen una conexión con la casta de los Etéreos que dificulta su infección. Tan solo la Humanidad, tan innumerable y revoltosa en sus distintas civilizaciones, ha demostrado ser el huésped idóneo para los Genestealers hasta la fecha.



UNA FINA MEMBRANA

Los mundos civilizados, normalmente lo bastante poblados para importar y exportar a una gran escala, son objeto de deseo de los Cultos Genestealer. Si bien las restricciones comerciales y la seguridad de dichos planetas puede ser un obstáculo, basta con un solo error, un solo cargamento mortal superando los controles, para que la semilla de la corrupción se plante, y una vez ocurre tiene mil formas de extenderse. Usados como trampolín, estos planetas pueden convertir un culto pequeño y de lento crecimiento en un enjambre infinito que irá viajando por las estrellas.



CULTOS MILITARES

La inmensa mayoría de los mundos Imperiales están militarizados de una forma u otra, pero algunos se dedican por completo a la tarea de reclutar y suministrar el equipamiento para el Astra Militarum. Aquellos cultos que son más ambiciosos intentan infectar estos planetas, dándoles prioridad por encima de los demás, pues si bien es una iniciativa que obviamente implica un gran riesgo, el personal armado y los recursos bélicos que les brindará cada base y cuartel que sea infectado aumentan las probabilidades de éxito de cada futura insurrección.



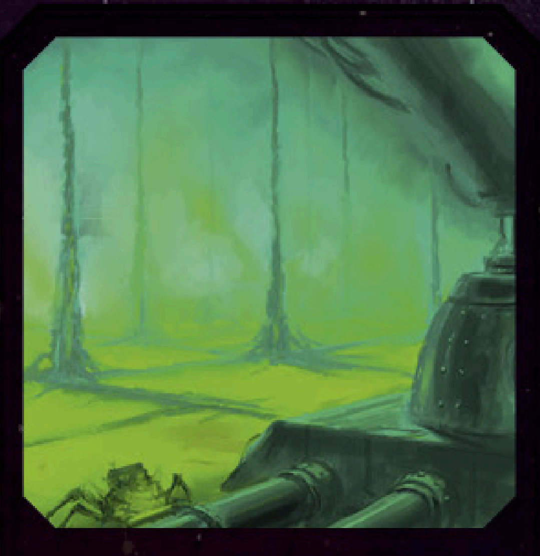
EL DIEZMO SOMBRÍO

En los mundos feudales del Imperio, la palabra del rey o la reina es ley. Si el monarca sucumbe ante la corrupción, entonces se avecinarán unos extraños diezmos, misteriosas desapariciones y cambios antinaturales. Puesto que la mayoría de estos planetas están muy atrasados en cuanto a tecnología, sus campesinos y órdenes de caballeros disponen solo de ritos supersticiosos, espadas, y escudos para enfrentar a las monstruosidades alienígenas que les acechan desde osarios, abandonadas mazmorras, redes de cuevas y hasta bosques tenebrosos.



SUPERDEPREDADORES

Existen ciertos mundos en el Imperio cuya peligrosidad les amerita el título de “Mundos Letales”, debido a que su ecosistema es anatema para toda vida. Muchos grupos militares utilizan estos planetas para hacer entrenamientos, y entre la letal colección de flora y fauna que tienen un Genestealer Puro puede pasar desapercibido. Algunos de estos grupos serán infectados, llevando de vuelta con ellos hasta sus divisiones la oculta y acechante perdición, que muy pronto les acompañará hasta llegar al próximo planeta que dichos soldados deban proteger.



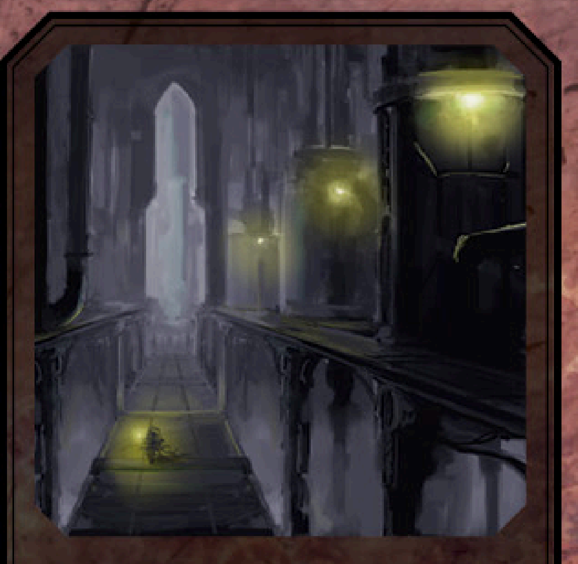
AMPLIO ALCANCE

Aquellos Cultos con un gran número de recursos mecanizados prosperan en amplios espacios abiertos, como por ejemplo los Mundos Agrícolas. Con al menos un ochenta y cinco por ciento de su masa terrestre dedicada al cultivo, la hidroponía, cosechas de lagos de algas y la ganadería, no son planetas que esté muy poblados, pero la distancia entre sus núcleos urbanos los convierte en presa fácil de ciertos Cultos Genestealer, que bien pronto tendrán la excusa perfecta para poder mandar sus “provisiones” hacia otros planetas.



CULTOS BÁRBAROS

En los mundos salvajes del Imperio, aquellos que se hallan en una época anterior a la pólvora, o incluso al uso del hierro, resulta fácil para un Culto Genestealer prosperar en ellos, ya que portando tecnologías más avanzadas y armas más poderosas, se ganan la adoración como si fuesen dioses. Por el contrario, una infestación original en estos planetas resulta extraña, pues aquellos Genestealers puros que estén pululando por su superficie acabarán convertidos en presas, con la misma o hasta mayor frecuencia que son ellos los cazadores.



HONDAS CATACUMBAS

A pesar de la Fe de sus habitantes, los mundos del Adeptus Ministorum no son inmunes a la infección provocada por los Genestealer. Bajo las ropas de una vestal pueden esconderse muchas mutaciones, y además las laberínticas necrópolis y catacumbas que salpican los distritos inferiores son ideales para una especie tan adaptable como los Genestealers. Los humanos a los que entregan su Beso afirman venerar al Emperador y se mueven por entre el rebaño de fieles, pero en realidad sus acciones sirven a propósitos mucho más oscuros.



EN LA FRONTERA

Allá en donde planta su bandera un Comerciante Independiente pronto le siguen las más deplorables hordas de la Humanidad. Nuevos mundos son reclamados en las fronteras Imperiales en nombre del Emperador cada año. En dichos planetas, los legisladores y los miembros del Adeptus Arbites no son más que leyendas urbanas. Si bien puede llevarle más tiempo a un Culto Genestealer crecer en dichos mundos, el encontrarse allí desde el inicio de la civilización les permite infiltrarse en cada estrato de la sociedad con mayor facilidad.

EL CULTO DE LA GUERRA

Desde que nace el primer híbrido, el culto comienza a prepararse para una guerra de insurrección cósmica. Hay otros factores que pueden desencadenar una intervención militar a gran escala, en ocasiones antes de que la dinastía alcance una masa crítica. Ay de aquellos que descarrilen su plan maestro, porque sus guerreros atacan veloces como serpientes y su venganza es terrible.

Los Cultos Genestealer se preocupan sobre todo por su propagación y, por lo general, solo se comprometen a una acción armada en sus propios términos. Por supuesto hay excepciones, porque en el ruinoso Imperio incluso los planes más perfectos no duran mucho en la práctica. Cada contratiempo o desastre se maneja a su modo. A veces una toma de poder precipitada o una aberración errante pueden provocar que el culto acabe siendo investigado por ciertas autoridades Imperiales.

Si una investigación del Adeptus Arbites, o peor incluso, de la Inquisición, no se puede resolver con la visita de un Magus o de sus secuaces, el culto pronto se podría ver bajo cualquier clase de ataque, desde regimientos de soldados del Militarum Tempestus hasta una fuerza de los Vigías de la Muerte.

Aunque un ataque de ese calibre bien puede destruir un Culto Genestealer mediante una limpieza que sacude el inframundo hasta su núcleo, si una bioforma Tiránida escapa ese culto podría recomenzar. Tales purgas son poco comunes, ya que el culto propaga su infección en las sombras, y en medio de la vasta y creciente confusión del Imperio hay millones de lugares donde resulta difícil ser descubierto. Los cultistas infiltrados dentro de la población le brindan infinitas ventajas. Aquellos reclutados en las capas más bajas de la sociedad ya conocen los mejores sitios para ocultarse, y los de elevadas posiciones tienen suficiente influencia para cubrir sus huellas fácilmente. Con el tiempo, el culto difunde su credo de un estrato a otro. Uno ya maduro con varios ciclos de cría tendrá de todo, desde alcantarillados, factótums y autoproctores hasta altos jueces y nobles de las agujas bajo su control. Llegado el día del alzamiento, todos los miembros infectados del planeta actuarán como uno solo, unidos para desestabilizar y el sabotear mientras las tropas de choque del culto terminan con los objetivos militares en los que no se lograron infiltrar. Este ataque de amplio espectro ha demostrado ser completamente devastador en cientos de mundos; tan bien preparados estaban los insurrectos que en determinadas zonas la infraestructura del planeta se volvió del revés, y luego se desmanteló del todo en cuestión de días.

Este es un gran esfuerzo, minuciosamente coordinado por los Nexos pertenecientes a cada secta genética, y cuyas simulaciones, análisis tácticos y proyecciones de batalla guiadas por hololitos dan a sus hermanos una ventaja vital. Junto con un Clamavus,



Un levantamiento de culto desencadenado prematuramente no se caracteriza por el frenesí gozoso y exultante de los fanáticos cuyos dioses han venido a la tierra. Más bien es el puro horror, odio y violencia incesante que puede acabar incluso con los asaltantes más formidables.

experto tanto en la difusión de información como en la interrupción de comunicaciones enemigas, los Nexos transmitirán sus planes de adaptación constante a la multitud. En el caso de que algo falle, como sucede a veces cuando la estructura megalítica del Imperio se protege, son estos Nexos quienes dirigen el ataque hasta la victoria usando un vector distinto. Quizás tendrán que redistribuir los activos subterráneos después de escuchar la noticia de su lugarteniente Chacal Alphus, acerca de una fuerza de inserción Astartes mandada para bloquear el ataque del culto. Quizás ordenen a sus Muelerrocas bloquear carreteras o demoler edificios para contener el asalto masivo de un ejército mecanizado de las Hermanas de la Batalla. Con órdenes breves y toma de decisiones en una fracción de segundo, los Nexos pondrán en marcha unos planes de contingencia y estrategias de adaptación que hagan ver cómo el culto se retira del todo solo para atacar en otra zona, ya que están vinculados, en cuerpo y alma, muchísimo más que ninguna fuerza militar convencional. A un nivel ya más amplio son ellos quienes deciden el momento oportuno para que el culto se alce bajo circunstancias imprevistas; mientras sus líderes de guerra pueden actuar con fe y furia, el papel de los Nexos es el de la fría y dura lógica.

El Primus, al ser un líder de guerra, tiene un enfoque más agresivo para la propagación de sus congéneres. Cuando el Magus de su secta genética les dé la señal, reunirán a un ejército cuidadosamente seleccionado del culto genético y atacarán para así reclamar nuevos mundos en nombre de su Patriarca. A menudo, esto se hace bajo el disfraz de la actividad industrial, usando rutas espaciales existentes y de importación para llevar una gran cantidad de Cultistas Genestealer a un nuevo planeta. En las oscuras bodegas de la carga, cajas automáticas de envío se abrirán con un silbido, y el Primus conducirá a sus hermanos. Si se descubre esta incursión, el culto atacará con una rápida y abrumadora fuerza. Si el asalto no acaba con sus rivales en breve, se dispersarán como cucarachas a la luz de las antorchas, buscando refugio en los rincones húmedos de su nuevo dominio antes de reagruparse más tarde.

Hay momentos en que un planeta anfitrión es atacado por fuerzas externas, tal vez una migración Hrud, una incursión Drukhari, un Waaagh! Orko o incluso una brecha de disformidad. La mayoría de las sectas, que están escondidas, esperarán hasta que pase la tormenta, pero si esta invasión amenaza directamente sus intereses, lucharán como una colmena de avispones enfurecidos para defenderlos. Tales planetas se tambalean al borde de la catástrofe, rescatados del invasor xenos solo para descubrir que sus salvadores encarnan otra amenaza mucho más terrible.

Si todo va bien, el culto esperará su ocasión, pacientes como arañas, una generación tras otra dedicadas a la preparación para la lucha final mientras infectan más y más territorio. Una vez todo está en orden, esta intrincada red secreta finalmente se desvela y el mundo se sumerge en la anarquía.



Cuando un culto se alza para conquistar su planeta anfitrión, suele deberse a que una flota enjambre Tiránida oscurece el cielo con la inmensidad de sus bionaves. Los Genestealers y sus hermanos están unidos por un singular deseo de matar, causar estragos, desestabilizar y sembrar el terror en cualquier rincón del planeta. Cada miembro que ha sentido el abrazo mental de los progenitores del culto genético lo nota en su sangre, una necesidad pulsante y desesperada de matar que ha hecho hasta a los humildes neófitos desgarrar a sus presas miembro a miembro en un frenesí de éxtasis semirreligioso. Conforme va descendiendo la pesadillesca flota enjambre, hasta un culto pequeño destruiría las defensas del planeta.

Existen mundos que son conquistados por un culto bastante antes, reclamados por la dinastía del Patriarca cuando los Tiránidos aún están a cientos de años de distancia, o incluso directamente no vienen. Esto puede deberse a que su alzamiento sea prematuro, quizás porque no pueden ya propagarse sin alertar a sus enemigos o porque su Patriarca siente psíquicamente que la flota enjambre que los reclamaba está perdida. Como parte de un ataque más amplio divorciado de ella, deberá reclamar el dominio con sus propias artimañas. Estos son, de alguna manera, los cultos más peligrosos, ya que como un virus se propagan a nuevos cuerpos anfitriones, y siembran la semilla de la destrucción en un área mucho más amplia con la esperanza de reconectarse de alguna forma con sus dioses. Usando su mundo natal como una base de operaciones, los cultistas replican sus éxitos por cualquier medio, enviando organismos polizones y fuerzas de invasión encubiertas a todos los planetas a su alcance. Sistemas estelares enteros han sido conquistados por ellos, siendo el faro de su presencia psíquica más fuerte para aquellas flotas Tiránidas que eventualmente llegarán para devorarlo todo.

EL CULTO DEL SEGUNDO HIJO

En el infame mundo colmena de Necromunda, el edificio en forma de aguja de Hive Secundus era conocido por ser rico en espíritu e iluminación, así como por su riqueza material, más incluso que la estructura de su par, Hive Primus. Los eruditos buscaban aprender los misterios del Imperio a través de sus extensos archivos, y tan fascinados quedaron que nunca lo abandonaron. Pero su apariencia exterior era una farsa, ya que Hive Secundus estaba bajo el dominio de una secta genética enorme y muy influyente. Cuando este hecho se supo, el lord general de Hive Primus ordenó el bombardeo de la metrópolis rival con municiones rad de alto rendimiento, y fue tan completo que toda la colmena, construida mucho más alta y más delgada que sus contrapartes, se acabó derrumbando con un inmenso choque que causó disrupciones sísmicas en cientos de millas a la redonda. Toda el área devastada fue declarada en cuarentena extrema, y a los habitantes de Necromunda se les prohibió incluso hablar de ello.

Por desgracia para los señores de la colmena, el bombardeo de la aguja y su posterior derrocamiento no fueron suficiente para erradicar el culto que acechaba dentro de su corazón. Tan resistentes y decididos eran estos cultistas, que cientos de miles lograron sobrevivir, y se aventuraron una vez más a través de las extensas redes de túneles que partían de sus viejas guaridas. Las pandillas de Hive Primus, habiendo despertado su interés por la prohibición de las incursiones sobre la metrópolis caída, se adentraron en esos mismos túneles. Las criaturas trogloditas que encontraron allí habían mutado más allá de toda razón debido a las siniestras emanaciones de las bombas rad, siendo ahora tan letales como el Genestealer puro del que habían nacido.

LLEGA LA FLOTA ENJAMBRE

En la subcultura del Culto Genestealer, cada palabra y acción son pasos que les acercan a un destino final tan apocalíptico que devorará a amigos y enemigos por igual. Si el culto alcanza su terrorífico objetivo, cada mundo en el que han trabajado tan duro por conquistar será cosechado del subsuelo hasta la atmósfera por sus amos definitivos: los Tiránidos.

A medida que un Culto Genestealer hunde sus tentáculos en su civilización huésped, se prepara para su gran ascenso. Aunque esto puede tardar décadas, o incluso siglos, antes o después una sombra psíquica alcanzará el sistema estelar en el que se ha extendido el culto. Esta Sombra en la Disformidad es la primera señal del horror que se aproxima.

Al principio, esta sombra enloquece a los adivinos, y desata el pánico entre quienes canalizan las energías de la disformidad. El Astronomicón se desvanece, hasta quedar oculto por el gran miasma psíquico que se arrastra por las estrellas, como si se tratara de la Noctis Aeterna, solo que esta vez, la promesa de destrucción de dicha oscuridad se manifiesta. Extendiendo su antinatural sudario, la Sombra en la Disformidad aísla el sistema, imposibilitando cualquier clase de comunicación con el resto del Imperio; el rescate o la huida son casi imposibles, y ni siquiera consultar el Tarot Imperial en busca de consuelo y saber es factible.

Tan solo entonces emerge la fuente de esta amenaza, con destellos que cubren el manto galáctico anunciando la llegada de cuerpos celestes. Estos al principio pueden parecer hermosos, pero conforme se acercan se va revelando el verdadero terror que suponen. Es la llegada de una bioflota Tiránida cuyo objetivo no es iluminar, sino devorar.

El culto asume la llegada de esta imposible amenaza como si fuera el cumplimiento de sus profecías. Creen que los hermanos de su Patriarca, ajenos a la corrupción humana, han venido para elevar a todos los píos a la luz eterna. Los cielos se llenan de esporas, mientras la flota prepara el mundo para ser consumido, y los enloquecidos creyentes se convencen los unos a los otros de que es la oscuridad más profunda la que precede al amanecer. Celebraciones y gritos de guerra suenan en las calles, alcanzando su frenesí devocional unas nuevas cotas. Cuando los Tiranocitos caen del cielo como meteoritos carnosos, los miembros del culto enarbolan sus estandartes, con la esperanza de atraer la atención de esa hueste celestial.

Horribles criaturas, chillonas y provistas de unas afiladas cuchillas, son vomitadas de las grandes bolsas de incubación de dichos biotransportes, y conforme se extienden por el campo de batalla la semilla de la duda anida en la mente de los cultistas. Pero pese a ello, su creencia en los salvadores interestelares les impulsará a seguir luchando en contra de la población local. Los invasores Tiránidos marchan como una ola de quitina y garras, consumiendo a su paso toda la vida que hay en el planeta. Mientras la Mente Enjambre los guía las criaturas sinápticas ignoran a los cultistas, que no son vistos como presas en un principio por la horda. Durante un corto periodo de tiempo, las criaturas Tiránidas y los cultistas luchan en el mismo bando.



Una vez que el enemigo ha sido aniquilado, los Cultistas Genestealer marchan hacia sus primos lejanos, desbordantes todos de júbilo al verse reunidos con su familia interestelar. Caminan hacia ellos con los brazos abiertos, sumergiéndose en la monstruosa avalancha, que los despedaza de inmediato miembro a miembro. Solo en ese momento la auténtica magnitud de su estupidez les es revelada, y los testigos de dicha masacre sienten cómo el pánico sustituye rápidamente a su antes férrea lealtad.

En el peor de los momentos, es cuando los cultistas caen presa de la mayor de todas las traiciones, pues a quienes veneraban desde la distancia se vuelven en su contra. Los que buscan el refugio o el auxilio de su Patriarca encuentran su perdición, ya que la criatura ahora está sometida por la Mente Enjambre, y se ha vuelto una célula más del organismo Tiránido que únicamente ansía devorar. Tan pronto como los defensores del planeta caen derrotados, el Patriarca y su horda atacarán a sus propios hijos, destripando con sus garras malévolas a sus cercanos consejeros y aliados, que acaban muriendo ahogados en su propia incredulidad. Incluso los Genestealers Puros nacidos en el planeta atacarán a sus devotos padres sin dudarlo ni por un solo momento, masacrándolos en un frenesí de colmillos y cuchillas.

Los cultistas que de una forma u otra logran sobrevivir a este macabro destino intentan huir como pueden, pero nunca llegan muy lejos. La lluvia de las esporas Tiránidas se va intensificando, y el planeta queda alterado a un nivel molecular, convirtiéndose así en un infierno nocivo. Junto con los cadáveres de la población general, los restos del culto acaban devorados por los enjambres, y regurgitados en los ácidos de las piscinas de digestión. Allí se disuelven en un mejunje repugnante, y la biomasa cruda es transportada por las torres capilares hacia las bionaves en órbita. Así se cumple finalmente el deseo del culto, con los restos de la población indígena volviéndose uno al terminar fusionados con las criaturas alienígenas en el acto final de esta tragedia apocalíptica.

No todos los Cultos Genestealer encuentran un final violento en las fauces de las propias criaturas a las que adoran. Hay algunos que se alzan, atrayendo inconscientemente con su faro psíquico a una Flota Enjambre, solo para que dicha flota termine al final devastada por las mareas del Inmaterium, reducida a restos humeantes tras enfrentarse con una flota de combate convencional o bien consumida por algún violento fenómeno cósmico como una supernova. Estos cultos siguen propagándose cada vez más y más, sus ciclos reproductivos continúan consumiendo el planeta hasta que el Patriarca y sus parientes lo reclaman ya por completo. Estos mundos se vuelven enclaves de la infestación Tiránida, núcleos desde los que su mancha se propaga hacia los sistemas vecinos, corrompiendo en ocasiones sectores enteros, preparándolos para un destino que nunca llegará. Con el tiempo, puede incluso que atraigan a otra flota Tiránida, pero hasta que eso suceda estos Cultos Genestealer son libres de gobernar sus dominios como mejor les plazca.



Los organismos de la flota enjambre descienden, oscureciendo los cielos con sus legiones. Verdaderamente, es el fin de este mundo. Los Cultistas Genestealer, que tienen fe en este cataclismo del vacío, celebran su victoria, pero solo por el momento…

Las nubes de las esporas alienígenas cubrían el cielo sobre el palacio. Miles de bestias con alas de murciélago se abalanzaban desde la masa oscura sobre los civiles que corrían por las calles. Muy por encima de ellos, una gran monstruosidad de titánicos tentáculos, para la cuál la Humanidad no tenía nombre, ocultaba el sol del atardecer.

Para Everard Arghott, sin duda aquel era el mejor día de su vida.

Los padres del vacío al fin llegaron. La inmensa y pura alegría que sintió al darse cuenta, al escuchar la llamada a la guerra, fue tan fuerte que lo que sintió al nacer su primogénito palidecía en comparación.

"¡Vivan los Hijos de las Estrellas!" gritaba exaltado, junto con sus hermanos y hermanas siguiendo el cántico, mientras que él, en su psicótico jolgorio, se giraba hacia ellos. "El día de la gloria ha llegado!". Pudo ver entonces el negro de los ojos de su nieto, una criatura larguirucha a la que los jóvenes llamaban "Silbador". Everard sintió como su pecho se henchía de orgullo al ver cómo las garras del aquel chico le arrancaban las costillas a un Vástago Tempestus. Esa era una hazaña difícil. El muchacho iba a llegar lejos.

"Que las estrellas te bendigan" le deseó con amabilidad a otro miembro del Militarum, enterrando en su cráneo descubierto su cuchillo con un movimiento salvaje. Otro de los infieles trató de apuntar con su arma, pero las garras de Clottrid en su garganta y el poste señalizador que Zalla usó como mazo para destrozar su cadera pusieron fin a tal intento. Everard apartó el cañón de un arma, sonriendo al mismo tiempo que hundía sus afiladas uñas en las cuencas oculares de aquel pobre desgraciado. Tal vez así el hombre vería mejor, pensó riendo, al ver derramarse los fluidos blanquecinos por sus dedos.

Un gigantesco saco de huevos se estrelló en el balcón superior de una casa, escupiendo con fuertes ruidos unas bestias quitinosas cual obscena flor orgánica que abre sus pétalos. El río de criaturas se precipitó resbalando por la desconocida materia, alcanzando a una Valkiria que pasaba. Everard sonrió al reconocer su insignia lateral , ya que era un transporte del Gobernador. "No hay escape para ti, viejo amigo", murmuró, mostrando su sonrisa decorada por afilados dientes, los cuales ya nunca más tendría que volver a lijar.

Caminando como en medio de un sueño el hombre se acercó al balcón. Las calles se habían tornado de color negro, el color de los Hijos de las Estrellas, que ahora se estaban alimentando. En la plaza de abajo, un lago de ácido deshacía los cuerpos de aquellos ofrecidos a los verdaderos dioses. Everard sonrió con pesar; algo en su interior le decía que, al final de todo, ese sería también su destino.

Pero antes de eso, tenía que cumplir con sus deberes. Everard suspiró, limpiando su hoja. El camino de un hombre pío siempre conlleva hacer en sacrificios.

INFESTACIONES MÁS ALLÁ DEL NÚMERO

Uno de los puntos fuertes de un Culto Genestealer es su versatilidad. Así como un Genestealer puede infectar mil especies distintas, un culto puede extenderse a mil ecosistemas y entornos diferentes, adoptando nuevas formas y reinventándose cuando lo necesite.



LA SIERPE INTERIOR

El culto Sierpe Interior infesta el mundo matadero de Fleishgate. Como planeta clave que proporciona la carne de grox, grontock y bovian al Sistema Mawdlin, Fleishgate fue tomado durante mucho tiempo por un Culto Genestealer, y su organismo primogenitor fue llevado a este planeta en el interior de una joven ballena vacía, cortada en pedazos para servir de carne. Los cultistas se inspiran en aquellos parásitos intestinales largos como brazos que encuentran dentro de las entrañas de su ganado, pues su culto escondido crece con fuerza dentro de la masa del ignorante rebaño del Imperio. La forma de sierpe con espina de sierra, basada en parte en las máquinas de corte de carne utilizadas en su matanza diaria, no se limita a Fleishgate; puede verse en muchos mundos agrícolas industriales.



Las perversas sierras circulares empleadas por el Culto Sierpe Interior en su trabajo son la base de sus estandartes y símbolos.



SUBCULTO BEHEMOIDE

En los márgenes de Ultramar, opera el Subculto Behemoide. Esta organización oculta es tan astuta que ha infestado ya varios mundos, a pesar de los continuos ataques de los Veteranos de las Guerras Tiránidas entrenados por Ortan Cassius. Se rumorea que los fundadores del culto adoraban a una monstruosidad Tiránida con cicatrices de batalla y atrapada en el hielo, y que todavía la veneran junto a su propio Patriarca como a un santo de un nuevo orden. Dicha criatura es conocida como Viejo un Ojo en los cuentos de los viajeros espaciales que se refieren a ella, y es de tal importancia totémica para el Subculto que ritualmente se cicatrizan, tatúan o incluso se cortan el ojo derecho en homenaje a la criatura, viéndola pues como un profeta de un dios xenos al que llaman Behemot.



La forma de sierpe tuerta de este Subculto devora los laureles de todos los imperios civilizados que busca someter.



HERMANOS DE LAS ESTRELLAS

El culto que infesta el hace largo tiempo olvidado Gleptid Reach, afirma adorar al Emperador en forma de un sol sagrado que brilla en el firmamento. En realidad adoran lo que se encuentra más allá del sol y las estrellas; entidades insondables que acechan en el manto de terciopelo negro de la noche eterna. Los Hermanos de las Estrellas predican que algún día la oscura gloria del vacío se tragará la luz del sol de Gleptid Reach, y solo la verdad sobrevivirá. Sus Magus afirman que han visto en sus visiones un gran eclipse que se tragará el sol en el día del juicio final, aunque ellos no se dan cuenta de que las escenas que representan dentro de sus textos sagrados no retratan un cuerpo celeste ante otro, sino una bionave tan vasta que provoca un eclipse solar.



El sol sagrado al que los Hermanos de las Estrellas ofrecen sus sacrificios humanos es grabado en el cuerpo de cada cultista.

"Durante tanto tiempo estuve perdido, encerrado en ese ciclo interminable de oscuridad y futilidad. Rutina diaria, lo llamábamos. Despertando en el bloque de viviendas, comiendo pasta reciclada, caminando penosamente hasta mi estación, trabajando hasta que me sangraban los dedos. La única cosa que variaba era la llama parpadeante de la vela automática en mi estación de reliquias, a veces alta, a veces baja. Mi padre había muerto bajo su luz, y su padre antes que él. Luego llegó ese amanecer bendito en el que me desvié y hallé el beso de mi salvador. La vida comenzó otra vez".

- Gonsa Theren, escriba de cuarta clase del culto Hidráico



HIJOS DE JORMUNGANDR

Los Hijos, como se llaman a sí mismos, provienen de unas estaciones espaciales infestadas que se extienden a través de la Nebulosa Negra. Adoran a una bioflota renaciente que se enrosca por el Sector Thalassi como una gigantesca serpiente. Utilizando la relativa privacidad de las estaciones orbitales para enmascarar su propagación, los Hijos se preparan para el día del levantamiento, y condenar así a todo el sector. Ellos usan un vector de infección inspirado en esa distante flota enjambre que adoran; mientras que las bionaves Tiránidas llenan los asteroides huecos con esporas parecidas a huevos y los arrojan al planeta objetivo, los Hijos se ocultan en cargueros a granel y naves de carga por millares.



Una sierpe que se devora a sí misma es el símbolo de los Hijos de Jormugandr. Solo al ser consumidos, nacerán de nuevo.



LOS GUSANOS BENDECIDOS

Los cultistas de los Gusanos Bendecidos se alimentan solo de aquellos retorcidos escarabajos y anélidos que se abren paso a través de la marga en Masuchi Parr, el mundo cementerio. Estos son hermanos sombríos con mal humor y mal aspecto, quienes piensan que los insectos que se alimentan de los muertos heredan así la fuerza de todas las criaturas una vez que estas pasan a la tierra. Predican que, al abrazar los caminos de las criaturas más insignificantes, hallarán una humildad que los acercará al Emperador Estelar. En verdad, la deidad a la que se refieren no es el Señor de la Humanidad, sino la personificación del Gran Devorador, la raza Tiránida que algún día terminará consumiéndolos a todos.



El sigilo de los Gusanos Bendecidos tiene una forma segmentada, igual que aquellos insectos rastreros de la tierra que emula.

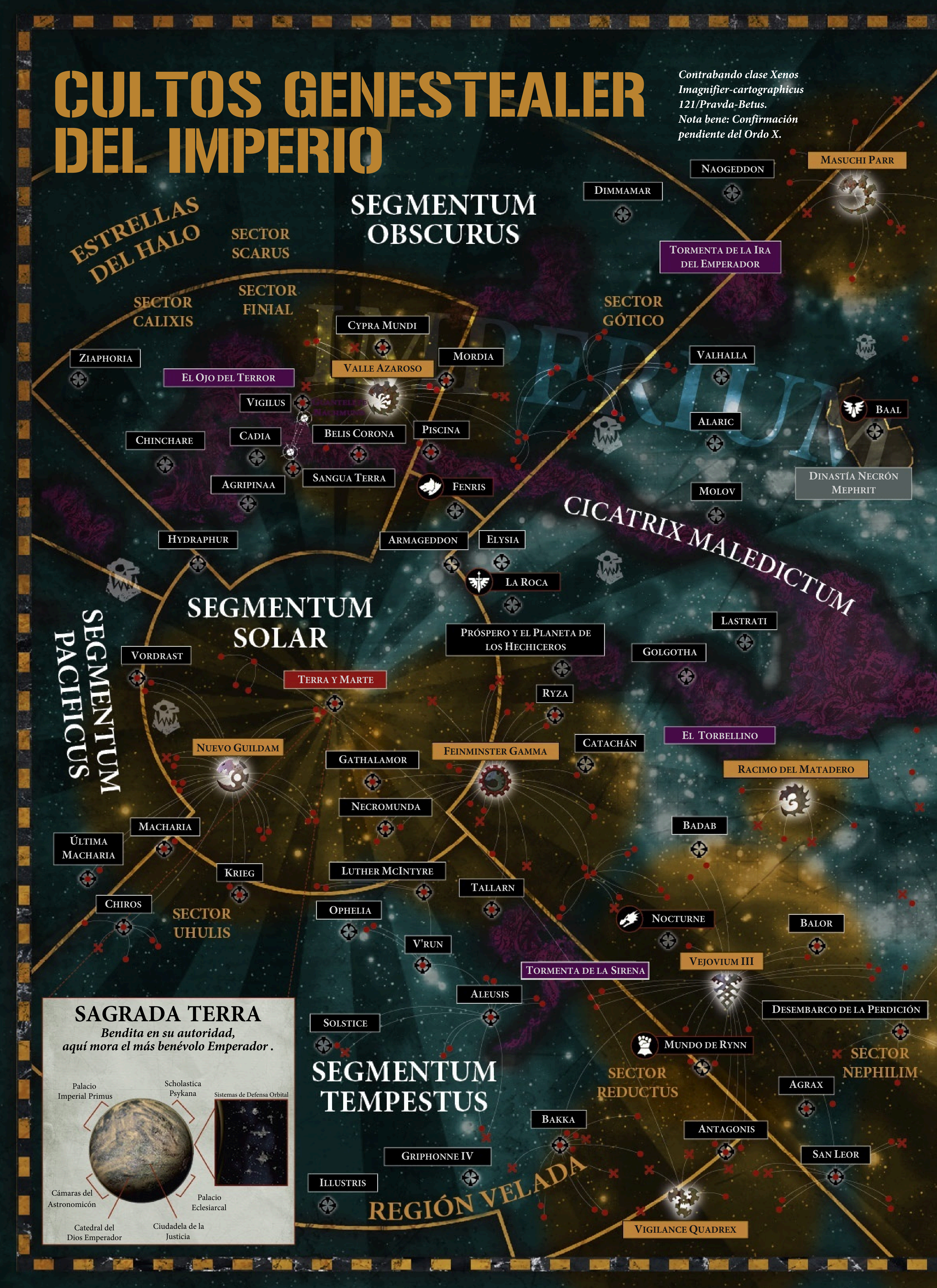


EL CULTO HIDRÁICO

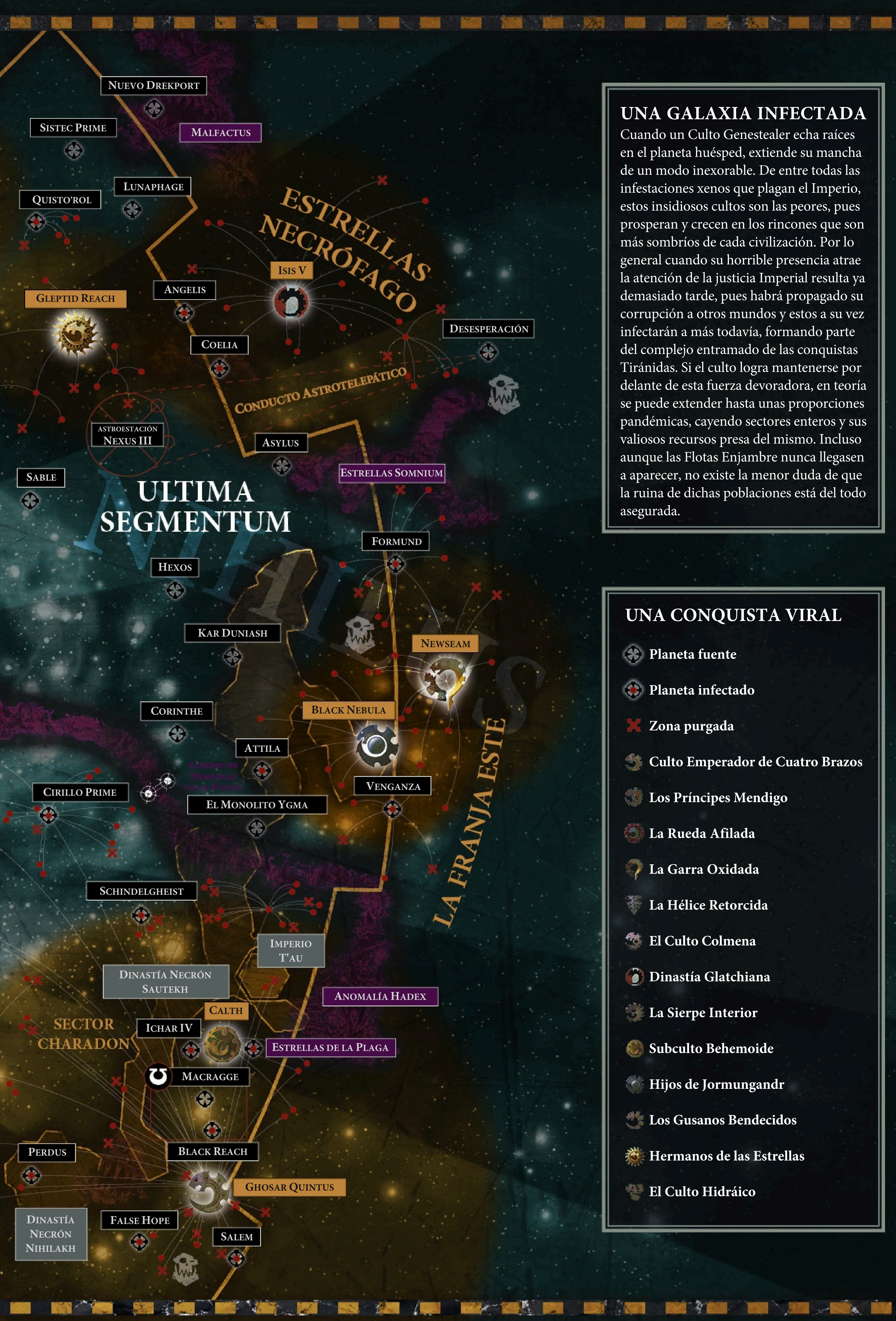
Atacar una plaga del Culto Hydráico es atacar a un solo zarcillo de una criatura mucho más grande. Por cientos de años han enviado progenies de Genestealers Puros desde los astilleros de Vigilance Quadrex. Aunque muchos han acabado destruidos posteriormente, muchos más comenzaron el Culto Hydráico otra vez, pues sus banderas ondearon en más de una docena de mundos del Segmentum Pacificus. Atacar esos nodos es invitar a una retribución lenta pero segura. Con la noticia del acto hostil transmitida de forma psíquica por los líderes de guerra del culto, es cuestión de tiempo antes de que otros elementos de la organización converjan sobre el agresor y lo eliminen por completo, o bien usen una siniestra persuasión para convertirlos a su causa.



La forma de sierpe de muchas cabezas del Culto Hidráico representa a las muchas células que componen su cuerpo mayor.



CULTOS GENESTEALER DEL IMPERIO
Contrabando clase Xenos
Imagnifier-cartographicus
121/Pravda-Betus.
Nota bene: Confirmación pendiente del Ordo X.
ESTRELLAS DEL HALO
SECTOR SCARUS
SEGMENTUM OBSCURUS
Dimmamar
Naogeddon
Masuchi Parr
Tormenta de la Ira del Emperador
SECTOR CALIXIS
SECTOR FINIAL
SECTOR GÓTICO
IMPERIUM
Cypra Mundi
Ziaphoria
El Ojo del Terror
Valle Azaroso
Mordia
Valhalla
Vigilus
Alaric
Baal
Chinchare
Cadia
Belis Corona
Piscina
Agripinaa
Sangua Terra
Fenris
Molov
Dinastía Necrón Mephrit
CICATRIX MALEDICTUM
Hydraphur
Armageddon
Elysia
La Roca
SEGMENTUM SOLAR
SEGMENTUM PACIFICUS
Próspero y el Planeta de los Hechiceros
Lastrati
Golgotha
Vordrast
Terra y Marte
Ryza
Nuevo Guildam
Gathalamor
Feinminster Gamma
Catachán
El Torbellino
Racimo del Matadero
Necromunda
Macharia
Última Macharia
Badab
Krieg
Luther McIntyre
Tallarn
Chiros
SECTOR UHULIS
Ophelia
Nocturne
Balor
V'run
Tormenta de la Sirena
Vejovium III
Aleusis
Desembarco de la Perdición
Solstice
SEGMENTUM TEMPESTUS
Mundo de Rynn
SECTOR REDUCTUS
SECTOR NEPHILIM
Agrax
Bakka
Antagonis
Griphonne IV
San Leor
Illustris
REGIÓN VELADA
Vigilance Quadrex
SAGRADA TERRA
Bendita en su autoridad,
aquí mora el más benévolo Emperador .
Palacio Imperial Primus
Scholastica Psykana
Sistemas de Defensa Orbital
Cámaras del Astronomicón
Palacio Eclesiarcal
Catedral del Dios Emperador
Ciudadela de la Justicia



UNA GALAXIA INFECTADA

Cuando un Culto Genestealer echa raíces en el planeta huésped, extiende su mancha de un modo inexorable. De entre todas las infestaciones xenos que plagan el Imperio, estos insidiosos cultos son las peores, pues prosperan y crecen en los rincones que son más sombríos de cada civilización. Por lo general cuando su horrible presencia atrae la atención de la justicia Imperial resulta ya demasiado tarde, pues habrá propagado su corrupción a otros mundos y estos a su vez infectarán a más todavía, formando parte del complejo entramado de las conquistas Tiránidas. Si el culto logra mantenerse por delante de esta fuerza devoradora, en teoría se puede extender hasta unas proporciones pandémicas, cayendo sectores enteros y sus valiosos recursos presa del mismo. Incluso aunque las Flotas Enjambre nunca llegasen a aparecer, no existe la menor duda de que la ruina de dichas poblaciones está del todo asegurada.

UNA CONQUISTA VIRAL

- Planeta fuente
- Planeta infectado
- Zona purgada
- Culto Emperador de Cuatro Brazos
- Los Príncipes Mendigo
- La Rueda Afilada
- La Garra Oxidada
- La Hélice Retorcida
- El Culto Colmena
- Dinastía Glatchiana
- La Sierpe Interior
- Subculto Behemoide
- Hijos de Jormungandr
- Los Gusanos Bendecidos
- Hermanos de las Estrellas
- El Culto Hidráico

LAS DINASTÍAS OCULTAS

Tan solo aquellos operativos Imperiales de los más altos escalafones tienen idea de cuán extensa es la corrupción de la Maldición Genestealer dentro del reino de la Humanidad. Por cada culto que es arrojado a la luz, bien sea por su propia ascensión o por los fuegos abrasadores de la exterminación, docenas permanecen ocultos en los rincones más oscuros de la galaxia, listos para atacar.

C. M40 PRE-CLASIFICACIÓN IMPERIAL FORMAL

La Piropurga

La Piropurga del mundo Jauseth Séptima se consideró exhaustiva. Por medios psíquicos, el Inquisidor puritano Dethrec Balthagar y sus Vigías de la Muerte extirparon hasta la última traza de la infección Genestealer del planeta. Sin embargo, un cultista de cuarta generación, portador de la semilla germinal alienígena, abandonó ese planeta infectado tres semanas antes a bordo de una lanzadera de crioestasis, y más tarde volvió a su hogar. Tres años después de la muerte en combate del Inquisidor Balthagar, el mundo termina invadido de nuevo.

Las Metrópolis Infestadas

El mundo capital de Nueva Gidlam termina cayendo ante el Culto Colmena. Emergentes genosectas toman en primer lugar los niveles inferiores de cada bulliciosa ciudad colmena, y luego infectan a la privilegiada aristocracia afincada en las torres de aguja. Las pandillas que han establecido territorios en los niveles inferiores luchan hasta la última bala, unidos todos contra un enemigo en común, aunque son eventualmente vencidos por los cultistas. Los recursos humanos que exporta el planeta son principalmente tejedores de cucarachas-gusano de seda y regimientos de soldados del Astra Militarum, que extienden la infección desde los mundos Imperiales de la periferia hasta su corazón, creando así nuevos focos. Antes de acabar la década, el mayor Mundo Colmena del Segmentum Solar fue atacado por el creciente Culto Genestealer, y el ciclo de guerra volvió a comenzar.

Muerte en la Jungla

Moraz III, un Mundo Letal recubierto con junglas de flora carnívora, sufre el impacto del navío de un Comerciante Independiente que transportaba bestias. El Genestealer que sobrevive al impacto infecta a la población local, originando así el Culto Veridiano. Sin embargo, todos sus miembros son abatidos cuando un regimiento de Catachán utiliza el planeta como base de entrenamiento, y solo los Genestealers sobreviven. Una vez que las fuerzas Imperiales abandonan el planeta, los xenos emergen de nuevo, transformándose en los superdepredadores de toda la jungla e iniciando un nuevo ciclo.

El Último Jerarca de Evergrind

Privados de su Patriarca y su Magus por un golpe quirúrgico de la Armada Imperial, el Culto de los Salvadores de las Estrellas llega a confundir una lluvia de meteoritos de una semana con una señal de pronta salvación. Tomando las estrellas fugaces en el cielo de Evergrind como la prueba de que el éxtasis celestial es ya inminente, el autoproclamado Último Jerarca, Primus Adamant, inicia sus planes de conquista. En la noche de la gran insurrección, cada ciudad-criadero y granja de polvo de Evergrind es iluminada con los fuegos de la revolución, y la insurgencia de los cultistas ataca con un destructivo frenesí.



La revuelta prende el fuego del descontento. Se producen disturbios en cada cuadrante, y la población local aprovecha para saquear, matar y quemar, vengándose así por siglos de opresión por parte de sus capataces. En la lucha, Primus Adamant cae ante el fuego de un equipo de armas pesadas, y entonces el culto pierde mucha de su cohesión. Para cuando una nueva luna se alza en el cielo, el planeta ya se ha transformado en un yermo postapocalíptico dominado por las belicosas tribus, solitarios saqueadores y depredadores medio xenos. Las naves cuyos capitanes son tan idiotas como para aterrizar en Evergrind pronto resultan capturadas, y sus tripulantes acaban apresados por un culto sin líder.

Una Condena Inevitable

Una fuerza de ataque de Guardianes Negros del Mundo Astronave de Ulthwé cae sobre la estación espacial giroscópica de Delugen. La profética Vidente Anathroelle Starseeker lidera a sus guerreros por los corredores de la estación. Ahí, masacran sin piedad al Culto Tendricul, pasando a cuchillo a todo humano que hallan. La señal de auxilio astropática de la estación encuentra una flota de Templarios Negros, y mientras los Asuryani acaban con los últimos humanos que aún quedan en los pasillos de Delugen, los torpedos de abordaje de los Marines Espaciales se aproximan. Las fuerzas de Ulthwé son finalmente rechazadas, y así los últimos supervivientes de la estación logran escapar. En menos de solo un año, los símbolos del Culto Tendricul surgen en una docena de planetas, y entre ellos se incluye el Mundo Virgen Aeldari de Virgose.

M41 CLASIFICACIÓN Y SUS TERRIBLES IMPLICACIONES

La Anomalía de Ghosar Quintus

El Inquisidor Chaegryn, del Ordo Xenos, se dedica a investigar los rumores acerca de una religión oculta en un planetoide minero del sistema Ghosar. Él y sus Vástagos Tempestus reportan numerosas anomalías, cambiando el tono en su último mensaje y declarando que todo va bien, pero seguido de un sospechoso silencio. Los Vigías de la Muerte investigan, primero como un pequeño grupo operativo, y luego, cuando este desaparece, el Capellán Cassius elige personalmente un grupo de élite y dispone un Equipo de Eliminación Aquila, lanzando una misión de caza y exterminio. Se encuentran la Gran Fosa de Ghosar Quintus del todo invadida por el Culto del Emperador de Cuatro Brazos, como centro de una red de infestaciones industriales que se extiende por todo el sector y más allá.

El Ataque Vitria

Pruebas de la infestación Tiránida se vuelven manifiestas en el mundo de vitrocemento de Vitria. Un pelotón de Águilas de Kappa inicia la batalla contra los Genestealers que acechan en las ruinas de los habitáculos. Se enfrentan a la progenie xenos, y la batalla culmina con un épico combate contra un Líctor Tiránido. Habiendo eliminado a la bestia, su guarida es examinada con un gran detalle. Desquiciados clamores apocalípticos recubren sus paredes, escritos en sangre y hablando de los asesinos sin fin de más allá de las estrellas, la muerte hecha carne, y también del Gran Devorador. Entre ellos, una palabra se repetía, una y otra vez: Cryptus.

Una Sola Semilla

Los restos del carguero *Pegasine*, destruido por la lanza de una corbeta perteneciente al Ordo Xenos, se precipitan a través del cielo del mundo fronterizo Hopefoster. Casi todo arde en la atmósfera, aunque la sección más grande aterriza más o menos indemne. Tras largas semanas curándose, un superviviente Genestealer emerge de entre las ruinas, y se convierte en el Patriarca de la Progenie del Vacío. Después de un siglo de expansión sin trabas, el culto toma el control del planeta.

El Gruñido

En el mundo forja de Ecovoria, la historia de la arácnida figura conocida por "El Gruñido" se vuelve un popular hombre del saco con el que asustar a los hijos de los trabajadores del manufactorum. Por desgracia, la leyenda de una bestia que vive bajo el suelo, vestida con pieles humanas, sí tiene algo de verdad. Diez generaciones tras la primera historia de "El Gruñido", grandes socavones aparecen en la superficie, túneles secretos excavados debajo de cada fosa, tan intrincados y extensos que porciones enteras de la corteza planetaria se derrumban. Hordas de cultistas Genestealer de extremidades azabache se derraman sobre la superficie, emergiendo de ellos igual que colonias de hormigas, devorando primero a los manípulos de Skitarii enviados para aislar los socavones y dirigiendo luego su atención hacia la población civil. Entre dicha masacre, camina el Patriarca que dio a luz a la leyenda, con aberrantes reliquias de cuero atadas a las espinas de su columna que ondean al son de los vientos de la guerra.

El Pecado de Condenación

El Sargento Lorenzo, un excepcional táctico de los Ángeles Sangrientos, se abre paso por la nave el *Pecado de Condenación* junto con dos escuadras de Exterminadores. Dentro de las entrañas del legendario pecio espacial, el Capítulo borra la vergüenza de una derrota anterior, liberando un veneno que purga a decenas de miles de Genestealers que están hibernando en el vacío alojados en sus más recónditos recovecos. Así pues, los Marines Espaciales impiden que los organismos de vanguardia extiendan su maldición por las estrellas, erradicando miles de cultos antes de que aparezcan siquiera.

M41: LA ASCENSIÓN PROMETIDA

El Engendro de Cryptus

Poco después de que el informe de la misión en Vitria de los Águilas de Kappa le llegue al Comisariado, el Sistema Cryptus recibe unos refuerzos de destacamentos de Hermanas de Batalla, regimientos de Cadia y de Militarum Tempestus. El área conocida como "Escudo de Baal", un cordón del espacio que protege el mundo natal de los Ángeles Sangrientos, se pone en pie de guerra al instante. Pruebas halladas en Vitria resultan cuasi proféticas. Los tentáculos de la Flota Enjambre Leviatán consumen todo ser viviente en los mundos superpoblados del Sistema Cryptus. Cuando las incontables bionaves del tentáculo de esa flota enjambre atraviesan el helado campo de asteroides conocido como Aegis Diamando, la corrupción del mundo capital Asphodex se hace evidente. La familia gobernante de su principal metrópolis sucumbió tiempo atrás a la corrupción del "Engendro de Cryptus", un enorme Genestealer, y su aristocracia se dedica pues a destruir cuanto ha logrado el Astra MIlitarum. Cuando toda una flota de Ángeles Sangrientos llega para auxiliar a los desesperados defensores, el Capitán Karlaen, de los Arcángeles, dirige a sus hermanos en una serie de enfrentamientos subterráneos y que son cada vez más duros, finalizando con el asesinato del "Engendro del Cryptus" y la expulsión de su repulsiva prole al cosmos.



Guerra Xenos

Un Culto Genestealer se alza de las sombras en el Mundo Chatarrero Dakka, en el Sector Octarius. Los Orkos del Monte Mekaníako muestran su asombro por el Beztigarra, un monolítico gargante morado que posee seis extremidades de metal. Cuando los Primeros Nacidos Vostroyanos son desplegados para acabar con el líder planetario, Gurnmek de Puñohierro, Beztigarra se pone en acción y siembra el terror. Los Vostroyanos detienen el avance del gargante gracias al sacrificio de compañías completas de tanques Devil Dog, hasta que la gran montaña de chatarra abre su barriga y escupe cientos de Genestealers, que se abren camino entre las filas del Astra Militarum. Las bestias desgarran los tanques y se dan un festín con sus tripulantes.

El Bien Supremo Corrompido

Un solitario Genestealer perteneciente a la Flota Enjambre Gorgona alcanza el mundo T'au de Ksi'm'yen. La criatura es capturada por los científicos de la Casta de la Tierra y sometida a un exhaustivo análisis, basado en infectar a un trabajador de bajo nivel con una cierta cantidad de semilla germinal. Emergen grotescas abominaciones de los laboratorios que son vistas como curiosas, más que como blasfemas, por los inquisitivos pero incautos miembros de la Casta de la Tierra, ya que su postura ante los xenos se basa en la tolerancia y aceptación. Cuando un sangriento cisma se produce entre las divisiones de investigación veinte años después, la Casta del Fuego entra en acción, encontrando muchas instalaciones subterráneas totalmente invadidas. Ksi'm'yen es tragado por el conflicto, y en consecuencia aislado en cuarentena. Pasan diez años hasta que el excéntrico Etéreo Aun'Ghol lo declara limpio y productivo de nuevo.

Infestación y Plaga

El Culto Tenebrous cae bajo una infestación en lugar de ser ellos quienes infestan, cuando su nave de carga es devorada y escupida por la disformidad, justo a las afueras del Jardín de Nurgle. Este culto descubre el verdadero significado del parasitismo y el horror, hasta que el Señor de las Plagas les deja regresar al Inmaterium nuevamente, aunque cambiados, mutados de una forma horrible y listos para servir los enfermizos deseos del nuevo amo.

Un Regalo Mortal

Sobre el Mundo Agrícola de Cornucopia un fragmento de la devastada Flota Enjambre Behemoth provoca el alzamiento del Culto Genestealer conocido como Los Elegidos de las Estrellas. La 8ª Compañía de Ultramarines los exterminan pagando un alto precio. Sus Marines de Asalto se enfrentan a hordas de Genestealers y cultistas en una cruenta lucha de garras contra espadas sierra, hasta que no queda ni uno vivo. El Gobernador planetario, Udo Ingloriam, envía todo un cargamento de Camiones Goliat nuevos al mundo de Masali, el gemelo de Cornucopia, en las fronteras de Ultramar. Cuando es descubierta la carga de Genestealers dentro de los vehículos metidos en cámaras de estasis para no ser detectados, es cuando la traición del Gobernador sale a la luz. La 8ª vuelve a Cornucopia, pero el Culto de los Elegidos, habiéndose hecho fuerte en el planeta, casi aniquila la compañía Astartes. El Señor del Capítulo, Marneus Calgar, designa Perdita el mundo y ordena su Exterminatus.

La Sombra del Leviatán

Surgen informes sobre una nueva y poderosa flota enjambre, no de un sector en concreto, como las Flotas Kraken y Behemoth, sino de una docena a la vez. Una ola de insurrección se extiende por el Segmentum Solar. Cientos de Cultos Genestealer se levantan en el mero espacio de un mes Terrano. Los Vigías de la Muerte, demasiado dispersos para enfrentar

estas amenazas imprevistas, reclaman ayuda a otros Adeptus Astartes, pero eso resulta en vano.

Condenado

El polvoriento aunque rico en adamantium mundo de Soharia, sufre una infestación del Culto de la Garra Oxidada. Muy seguros de su gran poder casi no disimulan su creciente influencia. El Gobernador Planetario Endst duda si avisar a las autoridades pertinentes, negándose a condenar su amado mundo al Exterminatus, y opta por tomar sus propias y drásticas medidas.

Tras organizar bio-escaneos empleando su dilatada colección de servocráneos, Endst realiza grandes esfuerzos a fin de aislar a los ciudadanos sanos de los que representan un riesgo de xenoinfección. Lo hace en secreto, ya que a sus oídos llegan noticias sobre una revuelta de Genestealers en el mundo vecino de Ghord Noveno, y desea por el momento evitar una insurrección abierta. Ciudadanos libres de corrupción son llevados en secreto a una red de búnkeres bajo tierra, protegidos por un sistema de inyecciones celulares que les hacen invulnerables ante la enfermedad alienígena. En cuanto se logra garantizar la seguridad de su núcleo de seguidores, Endst lanza un asolador bombardeo de hiperfusión sobre las ciudades marcadas en sus valiosos cartomapas como “condenadas”.

Las tormentas de fuego arrasan la superficie durante una semana, exterminando al 99% de la población. Tan solo los más aguerridos y astutos escapan de la aniquilación nuclear, pero por desgracia para Endst esto incluye a un gran número de los cultistas de la Garra Oxidada. Los siguientes años son conocidos como la Caza Polvorienta, durante los cuales los salvajes cultistas acechan en la superficie radioactiva, rastreando enclaves de humanos puros cuando estos al final se ven obligados a explorar el yermo desolado por el invierno nuclear. Uno a uno, los enclaves van cayendo corrompidos por agentes del culto, y en una década, incluso el mismo Endst es sometido al credo nihilista del culto.

El Xeno y la Bestia

Una infestación de la Garra Oxidada se haya ante la imposibilidad de trasladar a su Magus por el mundo Anacharos con nada más veloz que sus propios pies, y es que la piel de dicho ser está infectada por una concentración de organismos metalofágicos, los cuales corroen cualquier metal en sus proximidades, hecho que vuelve inoperativos a todos los vehículos alrededor suyo. Con la ayuda de sus aliados de la Rueda Afilada, encargan al Munitorum cajas de provisiones de compuestos plásticos tan resistentes como el acero. Con ellos, son capaces de transportar a sus líderes de guerra de un planeta hasta otro. Cuando su Primus, el ingenioso Fender Threnn, escucha acerca de un nido de Ferrobestias en el abandonado Sistema Yimbo, utiliza las mismas cajas para atrapar a los monstruos devorametales, que son similares a armadillos, por docenas. Más tarde, los suelta en los puertos espaciales de Ancharos, desatando el caos cuando dichas bestias devoran con frenesí las valiosas naves. En medio de tan enorme confusión, el culto se alza contra la élite del planeta, los cuales al intentar escapar de allí se encuentran con la desagradable sorpresa de que la mayor parte de sus navíos espaciales han acabado medio devorados.



Las Guerras de Perforación

El Culto del Emperador de Cuatro Brazos ha conseguido hacerse con el control del mundo de granjas volcánicas Thousandile en un año. Con la tarea entre manos de “desangrar” los ríos de lava que amenazan las colmenas del planeta, como un medicae que aplicase unas sanguijuelas sobre una extremidad inflamada, la dinastía minera Trysst trae consigo cientos de grandes taladros industriales. En un inicio, su tarea se desarrolla sin incidentes, logrando que la temperatura de las colmenas descienda, haciéndolas habitables de nuevo. Es entonces cuando sucede el Día de la Erupción. Todos los túneles geotérmicos se ven desbordados a la vez, aumentando por momentos sus niveles de lava. La causa de esto es algo secundario, y prima la supervivencia. Las pandillas se abren paso desesperadas hacia los niveles más altos, y de manera eventual logran vencer gracias a su superioridad numérica a los Depredadores de la Cúspide que tratan de pararles. Mientras en Culto del Emperador de Cuatro Brazos va reclamando más y más territorio, y cuando la lava ya retrocede, emplean tuberías de agua y compuertas para endurecer de nuevo el metal alojado en la colmena principal. De entre los laberintos fundidos con un aspecto orgánico, un nuevo orden se alza, y en esta ocasión, sus mortíferas olas consiguen alcanzar la cúspide del planeta.

Una Bala, Un Muerto

Astrid Xeneca, primer Sanctus de la Hélice Retorcida, se infiltra entre los peregrinos de Immortis IX. Desde los jardines de la famosa Basílica de Marfil, dispara un dardo justo en la yugular del Archicardenal Vidderminster, mientras estaba dando un discurso desde su balcón. Su arma de agujas, modificada para disparar proyectiles cristalinos tan finos que atraviesan el escudo electromagnético de ese Archicardenal, emplea un potente cóctel de enzimas hipertróficas. Creado especialmente por el hermano de Xeneca, el Biophagus, las peligrosas enzimas hacen efecto a velocidad sorprendente. Frente a millones de fieles del Imperio el Archicardenal se hincha como un globo, y estalla en una explosión de sangre y entrañas, mientras estaba proclamando que un hombre pío es inmune al insidioso flagelo del alienígena. Eso desestabiliza Immortis IX, y lleva a elegir de forma apresurada un nuevo Archicardenal de otro planeta, la apertura de nuevos tratos comerciales, chequeos médicos obligatorios, y en última instancia, conduce a unas Nuevas Guerras de Fe que desembocan en la caída del planeta.

M41 LA LLEGADA DE LA GRAN CICATRIZ

El Asedio de Vigilus

A medida que la Gran Cicatriz desgarra los cielos del Imperio, los Orkos del Líder de la Velozidad Zupremo Krooldakka invaden el Mundo Bastión de Vigilus, situado al borde del Guantelete de Nachmund. Sus actos dan lugar a la revuelta del Culto de los Príncipes Mendigo, que luchan contra los pielesverdes con fervor, tratando de recuperar el control de un mundo que consideraban destinado a ser suyo. Con las comunicaciones totalmente imposibilitadas por las mayores turbulencias disformes jamás vistas, los Atalanes del culto actúan como mensajeros para coordinar los alzamientos de cada gigantesca colmenallana continental. Luchan en docenas de veloces refriegas ante los Lokoz de la Velozidad que forman el núcleo del Waaagh! Los aguzados reflejos de los híbridos pilotando sus motos y Loboquads prueban ser superiores a los de los sobrearmados y torpemente acorazados Buggies y Camionez de fabricación Orka. El control del yermo cambia de manos más de una vez al comenzar los Imperiales una serie de contraataques contra los xenos, aunque lo peor aún está por llegar a Vigilus. Una gran invasión del Caos sitia el desdichado mundo bajo la mirada de Abaddon el Saqueador, lo que alza los cultos del Caos ocultos, con su fe oscura batiéndose en duelo contra la justa ira de los Príncipes Mendigo. El planeta se halla al borde de la destrucción absoluta.

Una Conquista Discreta

La formidable Neris Vignostiquod, que ha sido nombrada visir de la Corte Ingenius, es recibida con una grandiosa ceremonia a su llegada al Archivo Lunar de Hexensix. El evento lo atiende en persona el mismísimo Maestro Escribano General Retrovetch, el líder de facto de la Corte, y por lo tanto del planeta entero. Desde el momento en que sus miradas se cruzan Retrovetch se siente hechizado, pues algo en la recién llegada le infunde un inmediato respeto. Se halla tan hipnotizado que hasta sus habituales planes y maquinaciones caen en el olvido, y dedica cada momento a aprender sobre esa nueva filosofía practicada por Vignostiquod, una de comunalidad en nombre del Santo Sol. Cuando el resto de Magus de la dinastía de Vignostiquod llegan, el planeta ya está bajo control de los cultos solares, dispuesto para la llegada de los Hijos de las Estrellas. Ya es demasiado tarde cuando la Corte Ingenius descubre que están adorando a una entidad colectiva que pronto eclipsará el sol sobre su mundo…

La Hoja Desenvainada

Los sirvientes de la Rueda Afilada, después de librarse de sus opresores en Feinminster Gamma, se embarcan en una cruzada para combatir la tiranía del Mechanicus en una serie de mundos forja, y también con el fin de enfrentarse a los Manos de Hierro, pues estos son sus aliados. Propagan la creencia de que el Culto Mechanicus corrompe a las gentes del Imperio con la enseñanza de que la carne es débil, y las masas que no tienen acceso a implantes cibernéticos les prestan oídos, atraídos por la idea de que también ellos tienen un valor intrínseco. La Rueda Afilada da la bienvenida tanto a la carne y la sangre como al cyborg, proclamando que la carne es arcilla que debe endurecerse en el horno de la guerra, no ser reemplazada. En campos secretos de entrenamiento son amasados ejércitos píos, equipándolos con el mejor equipamiento que puede proveer el Imperio. Cuando atacan a los Manos de Hierro del Clan Raukaan en el mundo forja de Ghoulwright, el tecnoconflicto consume al planeta en los fuegos de la guerra.

El Lobo Contraataca

Cuando las reservas de agua fortificadas de la Colmenallana Oteck en Vigilus terminan contaminadas a causa de Garra de la Sierpe Sedienta, una fuerza de ataque de los Lobos Espaciales, comandada por Haldor Icepelt, busca a los híbridos mutantes responsables y los purga. Varios Astartes mueren en esta lucha, y tres de ellos acaban atrapados bajo las ruinas cuando un distrito entero colapsa por un acto de sabotaje con explosivos. Un veterano de la fuerza Fenrisiana estacionado en Vigilus, Brand Saberwulf, se abre paso de vuelta librando una guerra él solo contra los adoradores xenófilos del subsuelo, que acaba con el Lobo asesinando al Primus de la secta genética en duelo singular. Cuando el Astra Militarum al fin consigue recobrar el control de la zona, Brand es encontrado herido y sin municiones, pero vivo. Tras su recuperación, su conocimiento de los túneles resulta de un valor inestimable en las guerras venideras.

Parásitos Interiores

El Culto de la Sierpe Interior se extiende por el Sector Affluix mediante el uso de una red de exportación de carne de grox del Mundo Peregrim. Las bestias agrandadas mediante esteroides y cuidadas por la famosa dinastía carnicera de Ethod Peregrim alcanzan unos tamaños gigantescos, y gracias a esta crianza selectiva están dotadas de enormes torsos y abdómenes lo bastante amplios para ocultar Genestealers Puros en su interior, que luego cosen los empleados del matadero. Enviando docenas de piezas al famosamente paranoico sistema estelar Fuerte Adere, los agentes de la Sierpe Interior eluden los complejos sistemas de bioescáneres, que de otra manera habrían detectado el tejido alienígena. Así, un nuevo ecosistema surge en cada uno de los mundos infestados, aunque la carne de grox no es su único sustento.



El Corazón de Progenie del Vacío

Tras la invasión mundial del planeta agrícola Taurensi IX, en la que grandes enjambres de Tiránidos descendieron a la superficie para destruir a los defensores del Astra Militarum, las criaturas de la Mente Enjambre empiezan a consumir el mundo, aunque no se vuelven contra los Cultistas Genestealer que los han ayudado a preparar la conquista. Tal vez esta desviación de su modus operandi habitual se debe a una imperativa psíquica del Patriarca, o quizá tenga relación con la resplandeciente Cicatrix Maledictum que brilla en los cielos, pero para los cultistas se trata simplemente de un aspecto más de su ascensión divina. Surcan los cielos en inmensos transportes que acompañan a las gigantescas bionaves, ignorándoles los Tiránidos completamente, del mismo modo que, por ejemplo, un pez carroñero es ignorado por el carnotiburón con el que comparte un lazo simbiótico. El resto del Sistema Taurensi, cae finalmente, bajo la invasión de fanáticos Genestealers y de los trillones de Tiránidos a los que ellos consideran sus aliados, pero la realidad es que estos los ven como simples aperitivos ambulantes de biomasa, un mero alimento listo para ser consumido en cuanto resulte necesario.

Tiamet Asciende

Ziaphoria, el asqueroso y anómalo mundo selvático, invadido por la Flota Enjambre Tiamet, se vuelve el origen de alarmantes novedades en el terrible proceso conocido como tiranoformación, el suceso biológico hiperacelerado que somete definitivamente a todo mundo presa de la Mente Enjambre. En dicho planeta, las flotas enjambre han construido unos enormes bioresonadores psíquicos de material encefálico, llegando algunos a alcanzar el tamaño de montañas, pero siendo otros tan colosales que cubren continentes enteros.

El planeta se convierte en el destino de un vasto peregrinaje Genestealer de la cercana Marca de Heinrich. Liderados todos por el profeta ciego conocido como El Conducto, marchan desde un planeta azotado por los Dioses Oscuros saqueando las estrellas a su paso, hasta que aterrizan sobre la superficie pulsante de Ziaphoria. Aquellos que tocan su corrompido suelo con la piel desnuda, entran en un trance, convenciendo a todos sus hermanos de que tienen que surcar el espacio como misioneros, llevando así las nuevas del Credo de Tiamet a los mundos Imperiales, cuantos más mejor. Estos son los primeros de las docenas de posteriores peregrinajes que van buscando Ziaphoria, aumentando así su poder. Los Tiránidos de la Flota Enjambre Tiamet defienden dicho planeta con tal ferocidad que es declarado Cuarentena Extremis, y abandonado por el Imperio completamente.

Tan solo Vigías de la Muerte del cercano Haltmoat, y el Inquisidor Kryptman, que vuelve del exilio para ayudarles, tienen una idea de la amenaza que supone el inmenso resonador psíquico de Tiamet. Las teorías que discuten resultan tan descabelladas, y las amenazas que enfrenta el Imperio tan serias, que no reciben apenas credibilidad por parte del resto de la Inquisición.



¡Guerrear con los cegados siervos del Imperio y con los desalmados vasallos del Omnissiah es un derecho divino! Adoran a un dios falso. Incluso la idea de una única deidad es una estupidez, pues los Hijos de las Estrellas son el único poder verdadero del universo, y ellos son legión.



PATRIARCAS

EL CORAZÓN DEL CULTO

Acechando en el centro de cada infestación del culto hay un Patriarca, el padre de una dinastía oculta. Con el doble de altura de un Marine Espacial y la fuerza suficiente para cortar a un Ogrete en pedazos, esta criatura es una pesadilla lasciva de dientes y garras. En una ráfaga de azotadas extremidades y garras duras como el diamante, el Patriarca atraviesa grupos de guerreros fuertemente armados e incluso vehículos ligeros. Pero es el hechizo hipnótico mediante el que une a sus anfitriones escogidos lo que le distingue quizás como el Tiránido más peligroso con que se haya topado el Imperio. Sus extraños poderes lo vuelven un temible titiritero, un peligro tan ubicuo que está designado como una amenaza xenocódigo por sí mismo. Al difundir la Maldición Genestealer, es capaz de destruir no solo guerreros y máquinas de guerra, sino planetas enteros.

Como el monarca de un inframundo oscuro el Patriarca se pone en cuclillas dentro de su guarida, con el ceño fruncido lamiendo sus garras, mientras que aguarda el día en que se levantará para convertir a todas las criaturas conscientes del planeta en devotos esclavos genéticos. Tiempo atrás, la bestia no fue más que un Genestealer, probablemente de una progenie no más destacable que cualquiera de los incontables miles de millones de tales organismos en el exterior de la galaxia. Una vez desligada de la Mente Enjambre, surge un nuevo imperativo genético. Al llegar a su mundo presa, tal vez como polizón en algún carguero sin nombre o subido en escombros espaciales, el naciente Patriarca se desliza de la nave vector hacia la oscuridad de su nuevo dominio. Allí, se informa acerca del planeta que ha tomado como hogar y secuestra a su primera víctima. Con el Beso Genestealer, se vuelve el primero de su progenie que otorga su horrible legado a un anfitrión nativo.

A medida que se afianza la extraña alquimia del ciclo vital de estos alienígenas, la primera criatura que infecta un huésped en un nuevo planeta se hace cada vez más grande y fuerte. Igual que un simio alfa se vuelve más pesado y desarrolla signos externos de dominio para marcar así su casta, el cuerpo del Patriarca se abulta, y sus garras se alargan hasta que estas parecen más unos huesudos sables. También se desarrolla su mente, que se llena con unas extrañas energías telepáticas, hasta que su ya hinchado cráneo se abulta. Al principio, sus únicos instintos son sobrevivir y procrear, y sus habilidades se desarrollan en base a ello. Sin embargo, con el tiempo, el extraño don del Genestealer para cautivar a sus presas se convierte en toda una suma de habilidades telepáticas que pueden atar a una persona a su servicio con solo un parpadeo de sus ojos fríos e inhumanos.

Mirar en los ojos de un Patriarca es mirar al vacío y sentir cómo una fracción de la Mente Enjambre te devuelve la mirada. Aquel que se enfrenta a tan terrible poder se percata de que solo es una mota de polvo cósmico a la deriva en un universo indiferente. Su mente destrozada es entonces fácilmente apresada: aceptará al Patriarca como el presagio de un nuevo orden irresistible, o será conducido a la locura, con los desvaríos catastrofistas de otro psicótico destrozado por la inacabable rutina de la vida Imperial. Los pocos que son lo bastante firmes como para no sucumbir al dominio del Patriarca podrían atacarle, pero ese sería su último acto antes de que la bestia los desgarrase miembro por miembro.



FAMILIARES GENESTEALER

Si un Patriarca o bien un Magus son lo suficientemente poderosos, la sombra psíquica que se acumula en torno suyo se hará más oscura y espesa, hasta que comience a fusionarse. Este miasma es cada vez más pequeño hasta que al fin se convierte en una forma con muchas extremidades: un Familiar. Cuando el Familiar se manifiesta completamente, deja su escondite y corre hacia el talón de la xenoforma que lo forjó de modo inconsciente. A partir de entonces, él forma ya parte de ellos tanto como sus manos o garras. Al ser pequeña y ágil, esta criatura es un excelente espía, que puede escabullirse por los espacios de acceso más estrechos para informar al líder del culto gracias al fuerte vínculo psíquico que les une. Si ve que su amo es amenazado por un ataque físico, el Familiar saltará para arañar los ojos y la garganta del atacante, clavando sus garras pequeñas, pero duras como el hierro, en la carne vulnerable para que su amo pueda dar el golpe de gracia.

MAGUS

LA PSIQUE DEL CREDO

El Magus está dotado psíquicamente y posee un carisma sobrenatural. Su control sobre todos los híbridos que le rodean es total. Dado que es un profeta del Patriarca, su palabra es la ley, y sus habilidades telepáticas son lo suficientemente poderosas para que se cumpla. No obstante, a pesar de su presencia y habilidad mental, cada Magus no es otra cosa que una extensión de la voluntad del Patriarca, al igual que el Patriarca es una encarnación de la gran Mente Enjambre.



El Magus de una secta genética es su principal vínculo con la aristocracia, el gobierno y todas las instituciones de un mundo. Si la expansión del culto se ve obstaculizada por un gobernador o un rival de férrea determinación, un Magus puede hacer una visita al obstinado individuo, usando melosas palabras y su poder psíquico a fin de obtener su obediencia o convertirlo para la causa. En solo unos momentos esa hazaña se ve realizada, y el culto tiene a un agente de alto rango en lugar de un adversario difícil. La red de influencia tejida por un Magus llega a todos los estratos de la sociedad, desde los escalones superiores de las clases nacidas en las torres de aguja hasta los Arbites que patrullan las calles, e incluso entre las mismísimas filas del Astra Militarum.

Los Magus nacen de al menos un padre tocado por la disformidad. Si un mundo ya infestado posee individuos psíquicos de bastante calibre, los Genestealers Puros del culto pueden olerlos y después hipnotizarlos. En breve uno de estos anfitriones dará a luz a un Magus. Alto, esbelto y de imponente presencia, un Magus es capaz de pasar por un humano corriente, y además él exige respeto por dondequiera que camine. En su alma, sin embargo, ellos son tanto criaturas del vacío como miembros de la raza humana. Sus ojos revelan el mismo poder sobrenatural que el Patriarca al que llaman señor y salvador, y están unidos por el mismo deseo irrefrenable de difundir el culto por todas partes. El Magus es quien habla por su organización oculta, sea en asuntos místicos o espirituales, y en muchos sentidos es el cerebro detrás de la propagación de su culto, tanto en el planeta anfitrión como más allá en un futuro.

Los cultos que florecen, por lo general tendrán solo a uno de estos psíquicos, sin duda la mano que guía el levantamiento. A medida que crece la insurrección y se propaga por la superficie de un planeta, aparecen nuevos sitios que resultan adecuados para propagar la infección, y nuevas sectas genéticas se fundan en estos. Conforme los ciclos de progenie crecen otra vez los Magus supervisan esas lejanas regiones y las células que operan dentro de ellas. Estas poderosas bioformas a menudo se consideran rivales de sus pares, pues creen que su padre genético favorece solamente a uno de ellos como su gran profeta, y por eso buscan superarse los unos a los otros mediante ambiciosos actos de infamia y subversión. En realidad no son más que elaboradas insinuaciones, porque sus diferencias y resentimientos enconados se dejan inmediatamente a un lado cuando comienza el alzamiento. Entonces cualquier ilusión de autonomía se esfuma, y los Magus trabajan en perfecto concierto para alcanzar los deseos de su Patriarca, pavimentado así el camino para la venida de los Tiránidos.

Cuando llegue la hora del levantamiento, un Magus conducirá a los fieles de su secta a la batalla, desatando todo el aterrador poder de sus poderes psíquicos. Si antaño empleó su mirada hipnotizante para dominar a rivales obstinados e inclinarlos hacia la causa de su culto, ahora la utiliza para que sus enemigos se enfrenten entre sí. Incapaces de resistir su fascinante influencia, soldados con los ojos en blanco apuntan a sus propios camaradas y los asesinan con una indiferencia robótica. Escuadrones enteros de guerreros enemigos quedan aturdidos por desorientadoras olas de energía, incapaces ya de poder reaccionar cuando las tropas de choque biomorfas del culto se abalanzan sobre sus filas.

PRIMUS

EL PUÑO DE LA INSURRECCIÓN

Al mando de sus crías de tonos estentóreos, el Primus acecha entre los fuegos de la guerra con la seguridad de un depredador alfa. Cada uno es un líder emboscando así como un general de primera línea, sembrando destrucción a través de los objetivos más preciados de la fuerza enemiga. Es deber de un Primus mostrar la supremacía de las creencias de su especie, reescribiendo la historia de los mundos con la sangre de quienes se oponen a ellos.

Los Primus son comandantes grandilocuentes en tiempos de guerra, pero mientras el culto aún permanece oculto, es su deber expandir la Maldición Genestealer hasta otros planetas. Su don innato para el liderazgo y la coordinación los ayuda a militarizar el culto en poco tiempo, dirigiendo columnas de vehículos e incluso flotas de naves espaciales. El Primus es un poderoso campeón y un elogiado héroe entre los progenitores, que emerge solo cuando el culto alcanza una posición de poder. Los mayores xenoescribanos de los Guardianes de la Muerte teorizan que hay un imperativo oculto que provoca la manifestación de un Primus, justo cuando el culto alcanza una masa crítica, siendo su número e influencia suficientes para apoderarse de un mundo, o cuando una flota enjambre se cierne sobre el borde del sistema de ese planeta.

El ciclo de vida del Genestealer que genera un Primus ocurre de una forma independiente, que mejora el desarrollo del huésped para así crear un guerrero en gran parte humanoide y muy robusto, dotado de una fuerza prodigiosa y perspicacia táctica. Orgulloso y erguido, a diferencia de sus encorvados parientes, el Primus tiene una figura dinámica. Mientras que un Magus cuenta con una agudeza mental y poderes telepáticos equivalentes a los de un Bibliotecario Astartes, el Primus posee una destreza sobrenatural y concentración con las que puede derribar a adversarios del doble de su tamaño.

El equipamiento de un Primus complementa sus enfoques de sigilo y astucia, permitiéndole deshacerse de los que se cruzan en su camino sin llamar la atención. Cada Primus porta el mejor equipo que puede proporcionar el culto, que hasta destila toxinas de su propia sangre virulenta y las reparte mediante silenciosas pistolas de aguja y garras de veneno paralizante. Algunos llevan extrañas y sensitivas espadas que se cree que se cultivan a partir de las secreciones óseas del trono biológico del Patriarca; dichas hojas no solo simbolizan la confianza del padre del culto, sino que son armas mortales capaces de robar la energía vital y dejar los cuerpos como cáscaras marchitas.

Conforme el progreso de una infestación alcanza su punto álgido, el Patriarca cambia su comportamiento, pasando de la supervivencia y reproducción a la agresividad de una bioforma guerrera, y lo mismo le ocurre a su descendencia. Cuando consideran que es el momento adecuado para llevar a su progenie a la guerra, ponen en marcha una logística militar tan compleja que hasta un Magus tendría problemas para gestionarla. A medida que se desarrollan sus planes, una ola de terror, fuego y anarquía cubre el planeta. Si ese culto sobrevive a las batallas posteriores, los Primus lo conducirán hacia nuevas presas.



LEVANTAMIENTO SUBTERRÁNEO

Es deber de un Primus permanecer a la vanguardia, uniendo a sus congéneres cuando los impulsos dominantes del Patriarca y el Magus están en otra parte. Comandar a una fuerza tan dispar como la del culto requiere de gran confianza y talento, creando grupos de trabajo de Neófitos junto con linajes de Genestealers Puros y enormes Aberrantes. Los Primus procuran luchar como una sola unidad en una red superpuesta de asaltos oportunistas y emboscadas planificadas hace largo tiempo. Cuando la guerra llega, un Magus generalmente cederá autoridad al Primus de su secta genética, sabedor de que literalmente nació para ello. Si la guerra estalla antes de que los maestros nacidos del vacío hayan llegado del espacio, los Primus podrían llevar al culto de victoria en victoria, convirtiéndose así el centro de adoración de su secta mientras el Magus trabaja en las sombras. Su método de ataque favorito es salir raudos de una guarida subterránea con decenas de guerreros cuidadosamente seleccionados a su lado. Aquellos híbridos más fuertes se mueven a una posición predeterminada antes de irrumpir en el combate para asestarle un golpe crítico a un objetivo clave: un centro de mando, un coro psíquico o una batería de artillería bien defendida, por ejemplo. Surgiendo de la oscuridad, los asesinos brotan de las rejillas del alcantarillado y las criptas ocultas, haciendo ruido con el golpeteo de sus garras y armas. El enemigo, sin haber advertido el avance, se apresura a reaccionar ante la repentina ferocidad del ataque sigiloso del Primus. Sin embargo, su asalto es tan rápido y eficaz que pocos adversarios pueden asestar un golpe contundente antes de ser hechos pedazos.

ACÓLITOS GUARDAICONOS

EL ESPÍRITU DE LA ASCENDENCIA

Al más inteligente y capaz de los Acolitos Híbridos se le confiará un deber sagrado: llevar los colores del culto al combate. Pese a que los sigilos y lemas del culto cada vez se difunden más conforme gana influencia, siguen siendo crípticos, y sus significados clandestinos son conocidos solo por unos pocos. Sin embargo, una vez que el Primus y Magus reúnen a todos sus parientes para el levantamiento final, los híbridos más favorecidos portan unos estandartes ornamentados hechos con amor por las criaturas anfitrionas que les dieron a luz. En un ritual solemne, estos estandartes están adornados con el ícono del culto; no escondidos, sino exhibidos con orgullo y en brillantes colores.

Junto a su imponente heráldica, los iconos de los cultos están adornados con muchos tesoros creados a partir de una biomateria xenos. De ellos cuelgan frascos que brillan con una luminiscencia inquietante, y están llenos de feromonas extraídas de su propio Patriarca. El aroma de esos aceites sagrados envalentona aún más a los Guardaiconos y a los acólitos cercanos, llenándolos de una euforia trascendente y aliviando los efectos del dolor y los traumas. Atadas al poste del estandarte se ven unas hojas quitinosas que crecen a partir de las astillas del endurecido exoesqueleto del padre de su culto, reliquias sagradas que resuenan con su poder divino. Muchos cultos añaden sus propias reliquias al ícono: los huesos blanqueados de santos caídos, armas simbólicas de resistencia o la heráldica capturada de sus enemigos, deformada por la siniestra iconografía del culto.

Los Guardaiconos se encuentran entre los luchadores más feroces que emergen de los primeros ciclos de desove; y deben serlo, ya que los estandartes son una muestra abierta de la supremacía del culto que rápidamente atrae la atención de campeones y fanáticos enemigos. Estos benditos Acólitos protegen su artefacto sagrado con enorme resolución, sacrificando con gusto su propia carne y la de los cultistas cercanos para evitar incluso el más mínimo daño a su valiosa carga.

Los artefactos pseudo-religiosos exhibidos por los Guardaiconos provocan un efecto electrizante sobre las grandes masas de un culto. El tótem resulta ser un estimulante espectáculo para quien tiene la mácula del Genestealer en la sangre, tanto que muchas de las batallas de un alzamiento se ganaron solo porque el Acólito izó su estandarte. No solo forman puntos de reunión y proclamas de conquista, sino que igualmente inspiran a realizar mayores hazañas de devoción y de autosacrificio, pues el Acólito lleva la gloria de la prole escrita en grande, la heráldica del inframundo del Patriarca, Primus y Magus sostenida en alto para que todos la vean.

ICONOS DEL CULTO

Los iconos de cada Culto Genestealer son asombrosamente similares, ya se vean en la enseña de un Guardaiconos o estén escondidos como una marca de lealtad en el cofre de un Hermano de Progenie. Las sectas distribuidas por el Imperio tienen muchas adaptaciones e interpretaciones, pero todas muestran una bioforma estilizada similar. Cada culto usa sus propias variantes de esta insignia conforme afianza su identidad, pero lucirá el símbolo central del culto: una criatura de cuerpo alargado y con crestas en la columna vertebral, que se hace eco de la forma de los Tiránidos. El hecho de que los iconos de cada uno de los cultos se asemejen tanto entre sí, con independencia de dónde se hallen, es profundamente inquietante. Quizás aquellos que los crean son guiados por extraños sueños y visiones provocadas por la Sombra en la Disformidad, o tal vez la forma del Tiránido es algo que ya está codificado dentro de la Maldición Genestealer, emergiendo espontánea e inevitablemente al frente de la mente colectiva del culto.

CLAMAVUS

LA VOZ DE LAS NUEVAS VERDADES

Para sus compañeros del culto, el Clamavus es el difusor de la verdad. Son vistos como héroes que difunden el credo emancipatorio de la secta por todas partes, dejando que el populacho sepa que llega el momento en el que serán todos liberados de su esclavitud. Para sus enemigos, ellos son el asesino de información supremo, pues siembran virus de audio en la red de vox planetaria al igual que desmantelan las comunicaciones. Su trabajo es crear un aura de miedo y confusión para que sus parientes la exploten. En sus manos los datos se convierten directamente en un arma, tanto en sentido figurado como literal.



Cada uno de estos hackers de comunicaciones guerrilleros es un híbrido de cuarta generación. Utilizando una matriz de interceptores de vox personalizada, el Clamavus se puede introducir en las señales de transmisión enemigas y en sus vocoemisores. Esta es una muy valiosa fuente de información para los líderes de guerra del culto, pues revela la ubicación de las tropas enemigas y sus disposiciones tácticas. Un Clamavus puede también sembrar su propia señal corruptora en la transmisión, enviando terribles promesas de muerte y destrucción al enemigo, o emitiendo propaganda blasfema por los canales Imperiales. Esta influencia tan desmoralizadora basta para desestabilizar la infraestructura de un mundo en guerra, pero es la conexión única del Clamavus con la gran resonancia psíquica del Patriarca lo que los hace verdaderamente temidos.

Los Clamavus están bendecidos con un vínculo con el aura psíquica gestáltica del culto, aunque a diferencia del Magus estos no pueden ejercer ese poder como un instrumento preciso. En vez de eso, transmiten la resonancia distorsionadora y anuladora de la Sombra en la Disformidad por medio del lenguaje y vocoseñales. Cada silbido estático de la matriz codificadora del Clamavus está en sintonía con la conciencia unificada de miles de millones de organismos indoctrinados, un enorme coro de anormales mentes aullando suplicantes a la Mente Enjambre.

Escuchado desde cerca, este virus auditivo causa una sobrecarga psíquica devastadora. Cualquier desdichada alma que escuche tan intensa señal puede sufrir una ruptura craneal de inmediato, con el cerebro hirviendo en su cráneo pues son incapaces de contener esta sinfonía alienígena. Pilotos de armaduras de combate T'au murieron en su arnés, ahogándose en sangre al estallarles las venas y sufrir hemorragias. Hasta los Astartes han sido víctimas de este ataque auditivo.

Aquellos cultistas que ven esas muertes violentas creen que son una prueba de que los afligidos no eran puros de alma, y por lo tanto incapaces de escuchar la sabiduría de sus salvadores. Ellos se alegran del hecho de que la señal alienígena que les proporciona una especie de éxtasis religioso es lo bastante potente como para matar.

La oratoria de un Clamavus es lo más cerca que la mayoría de cultistas llegan a escuchar la santa palabra del padre genético, el Patriarca. Cuando la voz del Clamavus resuena a través de las torres y bloques de viviendas de una ciudad colmena infectada, todos los que llevan el legado genético de los Tiránidos en su sangre saben que por fin llegó el momento de romper sus cadenas. Miles de millones de fieles toman sus herramientas de trabajo y las vuelven contra sus señores con justa ira. Esta es la canción que da inicio a la revuelta, , el primer redoble desafiante que muy pronto se convierte en un crescendo de guerra.

TEXTOS SAGRADOS

Los propagandistas de la secta predican a pleno pulmón en el campo de batalla, pero durante los años que están preparándose para el gran alzamiento, utilizan métodos mucho más tortuosos para difundir su credo. Textos de placas de datos e himnarios llenos de dobles significados se distribuyen entre el pueblo anfitrión, para preparar mejor así sus mentes ante las dudosas verdades dichas por los líderes del culto. Hasta la guía del Astra Militarum, el Manual Inspirador para el soldado de la infantería Imperial, ha sido reescrito a fin de servir a la agenda del culto. Cajas llenas del texto alterado se intercambiaron con los envíos de Munitorum adecuados, y de esta manera se allana el camino para lograr un adoctrinamiento posterior.



LOCUS

EL ESCUDO DE LOS MAESTROS

"El escolta encapuchado irradiaba amenaza. Tenía mis ojos puestos sobre él durante toda la negociación. Cuando nuestra asesina del Culto de la Muerte se reveló y blandió su arma para matar a su líder, el encapuchado la interceptó moviéndose cual relámpago. Una de sus espadas bloqueó a la de la experta asesina, y con la otra espada le arrebató su cabeza".

- Obdja Tzensk, única testigo del Incidente de Ipluvian

Estoicos e inhumanamente pacientes, los Locus pueden pasar de una somera quietud a volverse un movimiento borroso en un parpadeo. Este súbito estallido de violencia es tan sorprendente como letal. Igual que un Líctor que salta de las sombras, el Locus lanza un ataque decapitador tan veloz como un rayo, con sus sables gemelos centelleando entre la neblina del combate para tomar la cabeza del enemigo. Con la capacidad de reacción de un Genesteraler Puro, ellos son capaces incluso de igualar a un Exarca Aeldari en destreza guerrera. Sobresalen en su rol como guardaespaldas, peleando o en una negociación; incluso tan solo exudando un aura amenazante, pueden acobardar a aquellos lo bastante tontos para pensar que pueden frustrar las ambiciones de sus amos.

En su papel como centinela permanece durante horas en guardia e inmóvil, y su mente siempre está alerta, pues el destino del culto en muchos sentidos recae sobre él. Su mayor cometido es el de ser los ojos, oídos y espada del Magus de su culto genético, mientras el psíquico proyecta la conciencia a través del mundo infectado y usa su comunión innata con el culto para controlar mejor la guerra que se avecina.



A primera vista, el Locus no parece más que una estatua, mezclada con el entorno y ataviada solo con la túnica de un servidor monástico. Pueden llegar a ser del todo anodinos, en ocasiones bajo la apariencia de altos dignatarios de un planeta, o bien de los enormes guerreros que pueblan los campos de batalla del 41º milenio. Pero todo eso es algo deliberado, pues quien subestima a dicho guardián, o peor aún, actúa en contra de su amo sin permiso, solo tiene una fracción de segundo para darse cuenta de su gran error, antes de que las hojas del Locus caigan sobre él. La sangre de más de un cazarrecompensas o especialista en el arte del sigilo ha cubierto estas armas maestras, y el Locus las limpia con su larga lengua antes de enfundarlas de nuevo en las vainas cruzadas que lleva sobre su espalda. Incluso algunos cultistas especialmente ambiciosos han tenido su final en la punta de las espadas del Locus, puesto que se trata de bioformas especiales que desconocen la sutileza, simplemente contemplan la dicotomía entre intruso y cadáver.

Las espadas gemelas no son ni mucho menos las únicas armas de un Locus. Escondidas debajo de sus ropajes tienen extremidades extra, pequeñas pero poderosas, y una alargada cola segmentada que finaliza en un tóxico aguijón curvado. Mirar a un Locus en el fragor de la batalla es ver a una monstruosidad aullante que surge de debajo de la fachada monástica y arranca las extremidades de sus enemigos. Una vez eliminado el objetivo, los ropajes vuelven a su sitio y el Locus recupera la calma en un momento.

El bastón que cada Locus porta no es un simple ornamento, sino que es un complejo transmisor neurológico creado especialmente para ellos por los Magus y Clamavus de su culto genético. Este envía frecuencias desestabilizadoras, diseñadas para sobrecargar la sinapsis y los pensamientos. Cuando un Magus se dispone a "negociar" con un enemigo particularmente poderoso, uno tan fuerte mentalmente como un Inquisidor o Alto Cardenal de la Eclesiarquía, siempre tiene cerca a un Locus. Si el carisma sobrenatural del Magus no fuese suficiente para lograr los objetivos del culto, el Locus activaría de modo sutil el mango ornamentado de su vara neurotraumática para incrementar el campo de disrupción que mana de ella, induciendo visiones, migrañas o terribles espasmos cerebrales en las mentes de todos los que no pertenezcan al culto. Aquellos que son lo bastante avispados como para darse cuenta de la inesperada angustia, intentan desenfundar sus pistolas, aunque el Locus acabará con todos ellos y el Magus asegurará ante quienes se muestren preocupados que lo ocurrido ha sido un acto de autodefensa.

SANCTUS

LA HOJA QUE CORTA LA CADENA

"El Epistolario Coloxus llevaba varios días al mando del asalto; su ardiente mirada había incinerado tantas cosas xenos que el aire estaba lleno de ceniza. Vi el dardo que lo mató. Le golpeó justo debajo de la capucha psíquica. Lloré, pero ya era demasiado tarde. Empezó a ser consumido por sus propias llamas, hasta que dejó de existir".

- Sargento Veterano Altherius

Los Sanctus son los filos favoritos del Patriarca, asesinos cuya tarea es eliminar a todo aquel que se oponga a la ascensión de los cultistas hacia la gloria. Se infiltran como unas sombras reptantes en instalaciones muy protegidas, en busca de sus objetivos a los que eliminan con una despiadada precisión.

Al contrario que la mayoría de las bioformas del culto, los Sanctus son criaturas solitarias, que en rara ocasión interactúan con los suyos. Tanto es así que cuando no están de cacería, deambulan cerca del trono de su señor, entre las sombras y al acecho de la guarida del Patriarca para poder observarlo todo con sus gafas de tres lentes. Esos ojos multisensores, normalmente robados de los almacenes del Departamento Munitorum, o de los cadáveres de enemigos asesinados, siguen el movimiento dentro de los espectros infrarrojo y subsónico. Cuando se combinan con el sentido del formidable olfato del Sanctus, resulta ya casi imposible para sus presas escapar de ellos.

Las atrofiadas hojas que muchos Sanctus portan son regalos de su señor del culto. Estas armas se forman en estanques primigenios burbujeantes, que contienen la esencia psíquica licuada de los cultistas muertos, que es el legado acumulado de la maldición del Patriarca. Cada uno está hecho de biomateria xenos, y se encuentra infundido con líquidos psicoactivos dentro del estanque. Las criaturas sin la mácula Genestealer heridas por tal arma sufren la agónica ola del eco de un millón de voces sin forma que explotan dentro de su mente. Incapaces de controlar tan enorme energía, muchos simplemente caen fulminados, con el cerebro hecho una masa burbujeante.

Otros Sanctus prefieren matar a distancia. Para ello, utilizan rifles de francotirador convertidos para disparar agujas. Cada uno de estos dardos cargados con toxinas que porta el Sanctus está relleno de un suero alquímico elaborado por los Biophagus del culto. Creado a partir de la sangre pura de un Genestealer, este veneno afecta a la mente, y es capaz de convertir al objetivo en un imbécil babeante en unos segundos. Si la mente del objetivo está conectada a la energía psíquica disforme, el suero induce una sobrecarga neural según llega al cerebelo, desatando el horror de la Mente Enjambre sobre la víctima. Por lo tanto, el Sanctus elimina a un objetivo que podría, de permanecer vivo, convertirse en un pilar de las defensas del enemigo contra la energía psíquica del Patriarca y el Magus.

Cuando un Patriarca desea que se elimine a un objetivo, transmite a los Sanctus un rastro de la energía psíquica de dicha víctima, puesto que es una esencia telepática que estos asesinos siguen como perros sabuesos a través de torres de aguja y sinuosos subniveles. No importa donde esté la presa, un Sanctus siempre la encontrará. Poseen extremidades con múltiples articulaciones y una musculatura maleable, que les permite escurrirse a través de las aperturas más pequeñas, y pueden moverse en un absoluto silencio, escabulléndose entre los vigías sin problema. Muchas veces, un personaje clave dentro del gobierno o el ejército de un mundo infectado se ha refugia en lo que se supone que es un búnker de máxima seguridad, siendo su cuerpo hallado unas horas más tarde, mostrando en su rostro un indescriptible dolor.

En las misiones los acompañan Familiares, que actúan como si fuesen los ojos siempre vigilantes del Patriarca. Cuando el repugnante señor de su culto se sumerge en los estanques de genes, este se infunde en un océano de recuerdos genéticos. Los Familiares están compuestos de esta miasma psíquica, y cuando acecha debajo de la superficie de esta bio-lechaza, un Patriarca es capaz de ver a través de los propios ojos de estas escurridizas manifestaciones y dirigir mejor a sus silenciosos asesinos hacia el objetivo deseado.

EL KELERMORFO

EL ROSTRO DE LA NUEVA REBELIÓN

Para las oprimidas masas del Culto Genestealer, el Kelermorfo es una figura legendaria, un héroe revolucionario que combate contra la insensible crueldad de los gobiernos autoritarios. Él supone una figura temible para sus enemigos, un odioso anarquista que busca destruir los cimientos de la civilización. La realidad es que el Kelermorfo es otra cosa completamente distinta: una bioforma creada con el único propósito de aprovecharse de la psicología mortal, un asesino a sangre fría disfrazado como un legendario pistolero, cuyas acciones inspiran a generaciones de sediciosos y revolucionarios.

En las paredes de incontables catacumbas de la subcolmena y también altísimas torres de aguja, hay pintados grafitis de una figura encapuchada con tres brazos y que porta pistolas automáticas personalizadas. Siempre se muestra desafiante a pesar de tenerlo todo en contra. La gente cuenta historias sobre este héroe enmascarado, proezas imposibles y hechos de habilidad marcial que es sobrehumana. Las historias cambian en función del mundo infestado, pero mantienen un núcleo común: mientras él gira sus pistolas automáticas Liberadoras con destreza sobrenatural, llena de balas a los enemigos, barriendo filas de soldados en momentos. Cuando se enfrenta contra rivales acorazados o vehículos de guerra, este pistolero solo gira los tambores de sus armas y dispara de nuevo. En pocos momentos, el objetivo explota en una lluvia de metralla.



Tales historias pueden sonar fantasiosas, aunque tienen algo de cierto. El Kelermorfo es un tardío y refinado espécimen de tercera generación, que ha sido engendrado a partir de las mejores cepas genéticas de la población local, y bendecido con poderes hipersensoriales que le hacen percibir el mundo exterior con mucho detalle. Neuronas de conexiones ultra rápidas alojadas en su cerebro de depredador le otorgan velocidad de reacción sobrehumana, y sus enemigos parecen moverse a cámara lenta según les apunta y dispara uno a uno. Receptores de feromonas mejorados y una visión térmica le permiten realizar disparos con increíble precisión incluso en la total oscuridad, mientras que un refinado sistema vestibular le brinda un nivel sobrehumano de equilibrio y de coordinación, la fuente de su magistral puntería. Estas criaturas son bio-modificadas para ser los héroes del culto, y la influencia que ejercen sobre una sociedad fracturada es una terrible señal de que un Patriarca domina cada vez más la psique humana.

Pandilleros con sus rostros marcados por viruela y los dandis de las altas esferas se obsesionan con esta figura, buscando rastros de los misteriosos símbolos serpentinos hasta caer en las garras del culto. Trabajadores por cuenta propia arriesgan sus vidas sacando elementos químicos letales de las fábricas de armamento en las que malgastan su existencia, y convierten estos raros elementos en proyectiles personalizados, balas de metal con la punta de volonium, que pueden atravesar una servoarmadura y hasta el blindaje de un tanque ligero. Por lo general la fabricación de estas balas enferma a los creadores con ondas de radiación, pero ellos aceptan este destino voluntariamente, realizando un último acto de peregrinación para presentar dicho regalo al héroe de la revolución, antes de sucumbir a la enfermedad que destroza sus cuerpos. Tal es la devoción que se tiene hacia el Kelermorfo, pues él es la personificación de la libertad que han prometido los seguidores de los Hijos de las Estrellas.

PISTOLA AUTOMÁTICA LIBERTADORA

El arma favorita de los Arbites y pandilleros de las colmenas, esta pistola libertadora es un revólver corto con recámaras para proyectiles perforantes de blindaje extremadamente potentes. Es todo un símbolo de estatus y una herramienta de muerte igualmente fiable.

NEXOS

LA COLUMNA VERTEBRAL QUE FORTALECE EL CUERPO



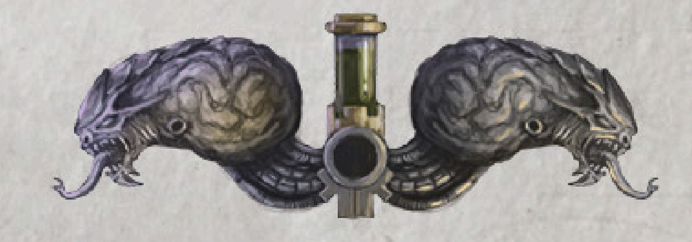
Coordinar a los miles de millones de almas que están adoctrinadas en una insurrección a nivel planetario es una tarea de la que ni siquiera un Patriarca puede hacerse cargo. Para asegurarse de que esta compleja e inconmensurable labor no falle, el señor del culto crea unas bioformas únicas con una fracción de su potencia cerebral. Los Nexos funcionan como el sistema nervioso central de un Culto Genestealer. Están dotados con extraños poderes psicométricos, mediante los que absorben los recuerdos y la conciencia de organismos adoctrinados, y procesan dichos datos sensoriales en medio de una corriente de instrucciones tácticas y órdenes de despliegue.

Al poner su mano sobre una criatura que porte la mácula Genestealer un Nexos puede absorber la memoria genética del tal individuo. Toda una avalancha de imágenes y sensaciones táctiles le inundan súbitamente; el estratega observa cada evento de la vida del sujeto, cada bala que él ha disparado y cada kilómetro de túneles por los que ha transitado. El formidable poder cerebral de un Nexos es tal que puede alojar millones de estas improntas mentales en su mente, creando una visión tridimensional sumamente compleja del campo de batalla. Este proceso es agotador tanto para el sujeto como para el Nexos, pues el cuerpo humano no está diseñado para soportar procedimientos neurales tan potentes.

Este esfuerzo desgasta físicamente al Nexos; su piel palidece y las venas de las sienes palpitan de dolor. Sin embargo, nunca emiten una palabra de queja ni se apartan de su tarea, ya que están convencidos de lo justo de sus acciones.

Al analizar e interpretar cada desviación y giro sutil del campo de batalla, un Nexos es capaz de identificar posiciones vulnerables que los suyos pueden explotar, marcar posibles rutas para el flanqueo y pasajes subterráneos perfectos en los que tender emboscadas. Muchos comandantes enemigos (especialmente los de alto rango de la Guardia Imperial) subestiman la insurrección de un culto creyendo que es una turba violenta y desorganizada, escoria del submundo, siendo incapaces de comprender la verdadera astucia tras las acciones de su enemigo. Con una única y arriesgada maniobra, el Nexos puede refutar esa impresión, dándole la vuelta a la situación y rodeando al enemigo para destrozarlo.

Así como un Primus está biodiseñado para que haga el trabajo de un general de vanguardia, y se le concede una increíble fuerza y resiliencia para enfrentarse a los enemigos en el cuerpo a cuerpo, un Nexos es el equivalente a un oficial de la retaguardia: un mariscal de campo que va dirigiendo a miles, incluso millones de soldados con cada comunicación del vocoemisor. Rara es la vez que salen de sus strategiums ocultos, a no ser que requieran una visión de primera mano del enfrentamiento, y/o absorber los recuerdos de las tropas de la vanguardia. En estos extraños casos van siempre en compañía de los guerreros más fieros de su culto: guardaespaldas Híbridos Acólitos, escuadras de infantería de Neófitos o incluso los impenetrables muros de carne de los corpulentos Aberrantes.



Por lo general, suelen verse en compañía de un especialista en comunicaciones Clamavus, pues juntos pueden alcanzar una sincronía increíble. Mientras que el Nexos calcula las estrategias y particularidades en un parpadeo, el Clamavus libera una matriz de instrucciones tácticas en la insurrección, permitiendo esto a las masas de cultistas adaptarse a las tácticas de su enemigo con una velocidad fulgurante.

PERFORADORAS TECTÓNICAS

Las Perforadoras Tectónicas, situadas correctamente sobre una falla o nexo geomántico, pueden atacar con precisión a las partes más volátiles de la corteza de un planeta. Esto es capaz de generar una reacción en cadena, dando así lugar a un terremoto localizado. Los Cultos Genestealer, a menudo de origen industrial o minero, han aprendido cómo emplear estas máquinas para causar el máximo impacto al enemigo en la batalla. Incorporan cada nueva catástrofe a su plan, lo que convierte a la Perforadora en una poderosa arma para la guerra de conquista.

BIOPHAGUS

LA GÉNESIS DE UNA NUEVA VIDA

El Biophagus es un maestro de la manipulación genética y la bioalquimia, y es el responsable de industrializar los procesos de adoctrinamiento e infección. Ellos desarrollan nuevos y retorcidos contaminantes para infectar a sus víctimas con genes xenos, que cambian sus cuerpos y mentes y los vuelven susceptibles a la siniestra influencia del culto. Los Biophaguses se pueden encontrar haciéndose pasar como especialistas medicae en hospitales de los suburbios, en macrodestilerías alquímicas y en fábricas de fármacos. Colocados en posiciones de gran autoridad realizan pruebas discretas a la población local, y llevan a cabo sus retorcidos experimentos sobre dóciles inocentes.

Biophaguses pertenecientes a la Hélice Retorcida fueron los primeros que descubrieron el misterio de extraer la semilla de los Genestealer. Cultistas de la Hélice contaminaron equipo médico junto a raciones alimentarias con esta biomateria, para así expandir su maldición mediante la ingesta y la transmisión de líquido en lugar de mediante el Beso Genestealer. Dicho conocimiento se ha ido extendiendo poco a poco a otros cultos y células ocultas, continuando a buen ritmo los siniestros experimentos de los Biophaguses.

Estos vectores sintetizados de infecciones hacen que un culto se propague muy ampliamente. La imperfección de la semilla suele provocar unas extrañas mutaciones y aberraciones en el sujeto: la carne se rasga y retuerce, y los músculos se le hinchan con fuerza alienígena, incluso mientras las capacidades mentales de la tan desafortunada víctima se degradan en una incipiente ira y odio. Quienes no mueren por esta lenta y agonizante transformación se convierten en enormes masas conocidas como Aberrantes. Un Biophagus sin duda contará con un escondite para estas bestias en un territorio del culto, experimentando con nuevas soluciones bioalquímicas en ellos, en un intento de desarrollar el poder alienígena latente en su sangre. Cada uno porta una vara inyectora que contiene mejunjes fabricados por el propio alquimista, virulentos preparados genéticos que brindan temporalmente al Aberrante una mayor fuerza y velocidad. Por su parte estos Aberrantes ven al Biophagus como un padre benévolo, pues se asegura de que estas criaturas deformes estén alimentadas con carne fresca contaminada con químicos psicoactivos que inducen dependencia y feroz lealtad.

Los Patriarcas supervisan de modo instintivo el trabajo de un Biophagus, pues cada proceso que ayude a la proliferación de su mácula aumenta su número. Para ello, el señor del culto concede a estos alquimistas un Familiar, que les ayuda a sintetizar la biomateria alienígena. Además, este es un siniestro asistente capaz de colarse dentro de instalaciones seguras para así contaminar con agentes químicos los canales de agua o los filtros de aire.

Los Biophaguses son seres huraños, y prefieren trabajar solos en su importante tarea en lugar de involucrarse en la caótica insurrección armada. Sin embargo, al final la irresistible influencia de la Mente Enjambre les empuja a salir cuando ya llega el momento de la ascensión, y desatarán los horrores de la guerra biológica contra los rivales del Patriarca. El Biophagus a menudo marcha a la batalla rodeado por una falange de Aberrantes armados con martillos. Él libera a sus creaciones más avanzadas y lanza viales de ácido corrosivo y agentes mutágenos que disuelven a sus enemigos en limos burbujeantes. Su vara inyectora bombea estimulantes a sus protectores Aberrantes, pero también puede utilizarla contra la carne mortal. Quienes son golpeados por esa arma y no poseen la Maldición del Genestealer terminan disueltos desde su interior por un cóctel alienígena hiper-adrenalínico.

"Tengo este vago recuerdo de antipatía, como un sueño medio olvidado en donde el Gran Patriarca se aparecía como un ser monstruoso. En vez de amor, sentí odio, asco, incluso horror. No obstante, ahora el recuerdo es tan fino como un hilo de telaraña en el fondo de la mente. Solo es una curiosidad de la psique, para distraer a los jóvenes".

- Anciano Naoka, Quinto de los Primeros Nueve



HÍBRIDOS ACÓLITOS

Repugnantes, crueles y estando poseídos por una astucia animal, los Híbridos Acólitos son los discípulos más importantes de los Cultos Genestealer. Ellos son la descendencia de los primeros huéspedes infectados. La verdad es que los padres de los Híbridos Acólitos están sanos y sin mácula externa, pero parte de su mente ha caído víctima de la fatal Maldición Genestealer. El amor que profesan hacia su horrorosa descendencia es más intenso que el vínculo habitual entre padres e hijos. Esta primera generación que nace de ellos es algo retorcido e irreconocible debido a la horrible semilla implantada y germinada en el padre; estos híbridos se asemejan más a Tiránidos mutantes que a humanos alterados. Quienes alcancen la madurez se unirán y aparejarán, dando a su vez lugar a más generaciones.

Al tener una apariencia xenos ya demasiado evidente como para mezclarse en la sociedad humana al modo de las generaciones tercera y cuarta, los Acólitos acechan en las sombras debajo de suburbios urbanos e industriales. Aprenden las artes del sigilo y la emboscada aprovechándose de aquellos desafortunados que se extravían dentro de sus guaridas. Pero no matan impunemente, porque nada debe alertar a las clases dominantes de ese mundo sobre la amenaza oculta que acecha paciente debajo de él, al menos no hasta que llegue el momento oportuno. Los intrusos que no son cortados en trozos ensangrentados, terminan en la oscuridad camino de un destino mucho peor: el horrible abrazo de un Genestealer.

Aquellos Acólitos más próximos al Patriarca en cuerpo y mente, conforman su aquelarre madre, y aún siendo salvajes y feroces poseen una fría inteligencia que los hace poderosos agentes de su culto. Tras asimilar un eco del cerebro de sus padres durante la gestación, a menudo pueden utilizar maquinaria y armas complejas, portando algunos herramientas industriales en el combate que destrozan la carne de quienes tienen enfrente. Enormes taladros, cortadoras y vibrantes sierras para roca han probado ser de devastadora eficacia incluso contra los blindajes más formidables, reventando el revestimiento de ceramita de la servoarmadura de los Marines Espaciales en solo un instante, y hasta pulverizando los gruesos cascos de los carros de combate y de los transportes de tropas.

Aunque los Acólitos suelen preferir el brutal combate cuerpo a cuerpo, sus extremidades son diestras y adecuadas para el uso de armas a distancia. Muchos van con lanzallamas de mano, mientras saborean como sádicos los gritos de los enemigos envueltos en llamas, y otros empuñan pistolas automáticas toscas, aunque eficaces, procedentes de las armerías subterráneas del culto. Algunos disfrutan de los devastadores estallidos de los explosivos mineros, y se lanzan a la lucha con cargas de demolición de alta potencia.

Casi todos los Híbridos Acólitos exhiben no dos, sino tres brazos xenos antinaturalmente poderosos que los señalan como verdaderos herederos de la maldición del Patriarca. Su ascendencia Genestealer los hace excelentes soldados de asalto, capaces de despedazar a los mejores defensores de la Humanidad con el uso de sus garras. Valiéndose de su enorme ferocidad, la mayor arma a disposición de los Híbridos Acólitos es su capacidad para atacar desde la sombra. Atestan guaridas ocultas en el corazón de la formación enemiga, y cortan y sajan a sus presas antes de que estas puedan sacar sus armas de fuego o filo.



HÍBRIDOS METAMORFOS

Conforme el día del juicio final se aproxima, ciertos nacidos en las primeras generaciones de los ciclos de progenie comienzan a mutar. A diferencia de las especies huésped, exhiben extravagantes adaptaciones, que recuerdan a un Genestealer pero igualmente a bioformas Tiránidas. Tal proceso habitualmente ocurre debido a la cercanía de alguna flota enjambre invasora, pero también puede deberse a que el culto sufra de gran estrés o agitación. Los patrones latentes despiertan en su estructura genética, y las armas-extremidad de algunos híbridos de la primera y segunda generación comienzan a mutar, presentando garras con forma de hoz del tamaño de espadas o pinzas bastante fuertes como para triturar una roca. Tendones enrollados a modo de látigo en la muñeca buscan víctimas a las que atrapar y estrangular. Las bocas son reemplazadas por muchos zarcillos de colmillos inquisitivos. De su garganta sale grasa, y glándulas globulares llenas de bio-ácido capaz de derretir el metal en segundos. Estas miríadas de mutaciones se vuelven más y más variadas a medida que los cultistas realizan sus preparativos finales para la guerra. Su extrema fealdad es tan solo superada por su gran letalidad: los Híbridos Metamorfos son los más crueles de su clase, ya que combinan la inteligencia humana con el poder bruto de las armas-bestia Tiránidas.



Para su parentela, estas mezclas de humano y Tiránido están sin duda alguna benditas. Sus curiosas adaptaciones son vistas como unos símbolos de grandeza, estigmas otorgados a ellos por el poder divino de su Patriarca y los amos de las estrellas. Son adorados igual que santos en vida por su familia, y sus guaridas se hallan repletas de macabras ofrendas. Los cultistas esperan que complaciendo a dichas monstruosidades genéticas, apacigüen a los poderes de otros mundos que las crearon. En realidad, estas criaturas no se originan por la voluntad de su Patriarca, sino por la sombra genética acechante de la Mente Enjambre, en especial cuando una escisión de alguna de sus flotas nota la presencia de un culto poderoso, y le envía una orden psíquica que alterará sus ciclos finales con el fin de prepararlos para la guerra que se avecina.

Aunque dos de las armas-extremidad de los Híbridos Metamorfos están completamente adaptadas para la lucha, la tercera en cambio es solo prénsil, idónea para manejar compleja maquinaria y usar los ingeniosos dispositivos de la Humanidad. Esto brinda al híbrido una gran capacidad de adaptación y destreza. El día de la conquista, un aterrorizado pelotón podría encerrarse en un bastión o cámara de rococemento hasta que pase el peligro. Pero al poco tiempo escuchan como los Híbridos Metamorfos pulsan los códigos que abren las puertas, y son masacrados en una oleada de punzantes extremidades. No sorprende que cuando la violencia del levantamiento al fin estalla, estos Híbridos Metamorfos combaten como verdaderos campeones, haciendo uso de sus garras y poder genético, escogiendo a los mejores rivales para probar la supremacía del culto sobre el rebaño de la Humanidad.

HÍBRIDOS NEÓFITOS

Los Híbridos Neófitos son la tercera y cuarta generación de cultistas. Ellos conforman las tropas de infantería de línea y la mayor parte de los guerreros del culto. Están ferozmente entregados a su causa, y particularmente al Patriarca que los guía, deseando adorarle en cada momento para fomentar sus oscuras aspiraciones. El lazo mental y espiritual del cultista es tan fuerte que son más que felices de lanzarse en ataques suicidas, o de dar sus propias vidas a cambio de la supervivencia de sus "ancianos". Si sus líderes les ordenan trabajar duro y ciegamente durante muchos años para así ganarse la confianza de alguna organización humana, lo harán sin rechistar. Si sus amos les mandan atacar una posición portando nada más que simple armamento automático y yendo en ropa de trabajo, ellos se arrojarán a la boca de las armas enemigas sin dudarlo.

Los Híbridos de tercera generación todavía conservan un marcado aspecto alienígena. A pesar de poseer una clásica anatomía bípeda, sus cráneos dilatados, frentes de escarabajo y palidez cerosa hacen que normalmente sean vistos como mutantes, y por tanto evitados o incluso perseguidos por dilatadas masas del Imperio. Los de cuarta generación lo tienen mucho más fácil pues pueden hacerse pasar por seres humanos, infiltrándose en grupos de trabajo, instalaciones del Administratum, en los turnos del manufactorum y las redes de colmenas, esparciendo lentamente y con cuidado la influencia de su secta genética a través de los estratos de la sociedad humana. Como mineros y milicianos ellos tienen fácil acceso a armas con bajo nivel de seguridad, robándolas de las víctimas que derriban con sigilo u obteniéndolas en el mercado negro. Con el tiempo, amasan un primitivo arsenal de armamento de proyectiles sólidos, cargas explosivas y pistolas con las que infligir todo tipo de devastación cuando al fin revelan su verdadera lealtad, y una vez que los Híbridos Neófitos atacan, su simple numerosidad los hace una fuerza a tener en cuenta.

La infantería del culto bien puede combatir en las guerras del Imperio, defendiendo sus hogares de ataques del Caos y otras especies xenos. Haciéndolo, protegen su culto y todo por cuanto ha trabajado. Obligados por los lazos de hermandad, así como una garantía de propósito común, son guerreros capaces y resueltos, pero esto solo los hace aún más horripilantes una vez su auténtica naturaleza es revelada. En el día de la gran insurgencia, cuando la población acude a sus miembros más valerosos en búsqueda de protección, los ciudadanos entran en shock al descubrir que sus salvadores no están peleando contra los monstruos subterráneos, sino a su lado.

DIVISIÓN DEVASTADORA

Con el fin de aumentar su número y seguir ocultos, los Híbridos Neófitos tienden a ocupar el estrato social del Imperio que los mantiene fuera de la observación directa. Grupos mineros, trabajadores de tuberías y equipos de mantenimiento de tierras yermas son el ambiente ideal. Cuando la hora del levantamiento llega ellos sabotean las infraestructuras del mundo huésped. Reservas de combustible sin refinar y otros materiales se evaporan, y hasta las bombas del filtrado de atmósfera decaen silenciosas. Sectores enteros de ciudades colmena son asfixiados, ya que sus puertas blindadas han sido selladas por insidiosos agentes xenos. De esta manera, las herramientas de la máquina de guerra del Imperio son usadas para dejar fuera de combate a sus creadores.

GENESTEALERS PUROS

Los Genestealers forman los organismos de vanguardia de las flotas enjambre. Estos son los primeros seres de raza la Tiránida que el Imperio descubrió, y su auténtica naturaleza permanece oculta detrás de muchas leyendas confusas. En algunos mundos Imperiales se les conoce por Diablos Captores, Pesadillas de Cueva o Cambiantes con Garras. Se han llegado a formular todas las interpretaciones imaginables sobre la Maldición Genestealer a lo largo de los dominios de la Humanidad, pero ni la teoría más fantástica hace honor a la espantosa verdad que ocultan estos seres y los ciclos de condenación que propagan.



Los Genestealers se caracterizan por poseer seis extremidades, unos cráneos bulbosos y caparazones estriados. Son bípedos, capaces de moverse a terrible velocidad gracias a sus extremidades inferiores provistas con garras. Aun siendo sumamente ágiles, sus cuerpos son muy resistentes; su torso está protegido con un exoesqueleto duro como la roca que puede desviar un disparo. Las extremidades superiores son claramente distintas, y el par principal termina en unas garras o espolones afilados como cuchillas, capaces de atravesar incluso el blindaje de un Exterminador. Las secundarias suelen ser unas manos nudosas, lo que permite a los Genestealers manipular objetos, trepar y hasta manejar dispositivos sencillos como paneles táctiles. Aparte de su gran destreza, estos miembros secundarios pueden arrancar de cuajo una extremidad o desgarrar armaduras ligeras. La cola, siendo muy musculosa, es en buena parte vestigial, aunque sirve para mantener el equilibrio, lo que permite a la criatura desplazarse a toda velocidad por entre montones de cascotes y chatarra apilada para poder acercarse a sus enemigos.

Las crías aisladas de esta criatura Tiránida se caracterizan por su color azul índigo. Dichas bestias no solo se hallan en gran número en los pecios abandonados, como en el famoso *Pecado de Condenación*, sino también en las lunas de Ymgarl, en donde se creía que vivía una variante de esta forma xenos con fauces de tentáculos. Los Genestealers que formen parte del ejército de una gran flota enjambre tendrán el mismo color que los demás seres Tiránidos de la misma. Dichas bioformas se comunican por telepatía, lo que permite a su progenie operar de un modo independiente. Estas progenies normalmente se agrupan en torno a un depredador alfa, confundido este en alguna ocasión con un Patriarca, aunque es más bien un Líder de Progenie. No cuenta con las energías psíquicas de todo un culto, solo las de una progenie de Genestealers. Si se separan del enjambre de una invasión de los Tiránidos, estos Genestealers de las flotas enjambre son capaces de evolucionar a una forma pura, y optimizan su ciclo vital a fin de infectar a sus nuevos huéspedes cuando disponen de nuevas zonas de alimentación.

Propagando su maldición en secreto, dichas criaturas suponen una amenaza similar a la de un virus. Un único Genestealer Puro, que sea llevado involuntariamente por un piloto hasta un planeta fértil, engendrará suficiente progenie contaminada para hacerse del todo con ese mundo. Estas catástrofes potenciales se siembran por buena parte del Imperio. La propagación de las infestaciones se ha vuelto más desenfrenada desde que surgió la Gran Fisura, pues incontables naves de refugiados huyen desesperadas, proporcionándoles un transporte ideal a estas bestias xenos.

ABERRANTES

Deformes, corpulentos y de una inhumana fuerza, los Aberrantes son los repugnantes vástagos del ciclo de cría. Aunque son poco inteligentes, su ansia instintiva de defender a la progenie los convierte en unos activos valiosos para el culto. En batalla pisotean y arrasan las mayores concentraciones de la resistencia. Pertrechados con herramientas industriales, gimen alabanzas a su Patriarca mientras cargan, causando una carnicería impresionante solo con fuerza bruta y una firme determinación.

La clase de extraños procesos que originan a un Aberrante son desconocidos. Alguna peculiaridad de su ascendencia determina su destino al pervertir de alguna manera el patrón genético. Quizás fuese interrumpida o contaminada la primera implantación del ovipositor, tal vez el mestizaje tuvo lugar en un tumulto disforme o ritual de hechicería, o puede que los escarceos prohibidos de los bioescrutadores curiosos originasen a unos monstruos que mataron a sus creadores al nacer. Sea cual sea la circunstancia que los condujo a la existencia estos Aberrantes no tardan en buscar aquellas guaridas que son las más profundas dentro del culto genético, similares a mazmorras, y se arrastran por la oscuridad hasta hallar un Magus o Patriarca que les dé un nuevo propósito. A partir de entonces, se usan como puro músculo para los planes del culto. Portando herramientas industriales pesadas, estos Aberrantes cavan túneles y despejan las cavernas debajo de las ciudades de su mundo presa, ampliando así las redes por las que el culto puede moverse sin ser visto. Penetran y saquean los bloques de habitáculos y almacenes de armamento enterrados y largo tiempo olvidados, o bien los agujerean y llenan de explosivos mineros que derrumban las estructuras construidas encima.

Cuando por fin llega la hora del alzamiento, los Aberrantes surgen de la oscuridad junto al resto de cultistas. Con las garras llenas de mugre y pesadas herramientas de minería, destrozan con igual facilidad a guarniciones de soldados formadas a toda prisa, enclaves fortificados y vehículos blindados. Sus amos los despliegan como unos perros de presa, y estos son enviados a fin de sembrar el terror y la confusión mediante horripilantes actos de devastación. Gracias a que cuentan con una increíble resistencia, estos Aberrantes son capaces incluso de cruzar a través del fuego enemigo pesado, y pueden soportar heridas terribles sin perder ni una pizca de su letalidad. Así pues, sirven como un muro de carne en movimiento, detrás del cual los demás cultistas avanzan hacia el enemigo.

Como ocurre con los Híbridos Metamorfos, algunos Aberrantes mutan cuando se acerca la flota enjambre. Cuando estas mutaciones se asientan, las columnas vertebrales de las criaturas se extienden hasta convertirse en colas musculosas, con una punta tan afilada que puede atravesar carne, hueso e incluso armaduras de infantería. Conocidos como Aberrantes Hipermorfos, estos monstruos son todavía más fieros que sus parientes, y atacan sin pensar con armas industriales o con cualquier otra arma improvisada que encuentren mientras que cargan contra sus enemigos. La aparición de estos Aberrantes Hipermorfos resulta más esporádica que la de los Híbridos Metamorfos, en donde solo mutan sujetos y no toda la progenie; aún así para los cultistas siguen siendo portentos.



VISITAS DE PESADILLA

La mayoría de los horribles hermanos del culto son puestos a trabajar en minas o túneles lejos de la vista de las autoridades, o confinados en la guarida del Biophagus, donde experimenta con ellos sin cesar. Sin embargo, unos pocos son cuidados y entrenados para convertirse en asesinos expertos. Cuando es necesario, un Magus, un Primus u otro líder del culto enviará a estas criaturas en misiones de asesinato, confiriendo el olor o rastro psíquico del objetivo a sus bestiales secuaces.

Los matones híbridos parten por la noche, ataviados con tela de saco, arpillera o ropa industrial para cruzar las alcantarillas y los sótanos en busca del insensato que se opone a los planes del culto. A la luz de la luna, suben a la superficie del mundo y se introducen en los aposentos de habitáculos de sus víctimas. Una vez tienen el olor fresco de su blanco en las fosas nasales, abandonan el sigilo. Con martillos y picos, las bestias asesinas aplastan y cortan labrándose camino hacia la ansiada presa, y los últimos momentos de la vida de esas víctimas transcurren en medio del horror y la confusión.

Una vez cumplida su sangrienta tarea los híbridos regresan al subsuelo, y entonces se desvanecen con la misma rapidez con la que aparecieron. Pueden transcurrir muchos años antes de que estas criaturas consigan descargar su furia contenida una vez más. Cuando por fin llega el día del gran alzamiento, estos horripilantes gigantes se zambullen por deseo propio en una desmedida carnicería a la primera ocasión.

ABOMINANTES

El Abominante avanza pesadamente y entre tambaleos por el campo de batalla, dando zancadas desparejas. Se trata de un campeón entre los Aberrantes mutantes del culto, y cada uno de ellos es una bola de demolición deforme de músculo y quitina, que blande un enorme martillo como si no pesara más que una vara de sauce. Tan horrible es este monstruo mutagénico que los soldados enemigos retroceden asqueados ante sus rasgos bifurcados y su retorcida anatomía xenos. Solo cuando este bruto demente y rugiente aplasta todo lo que tiene ante sí con frenesí espasmódico, gritando una mezcla de furia, dolor y autodesprecio, se revela el verdadero horror de su existencia.

Como los Aberrantes de los que fueron creados, estos Abominantes surgen de una desviación en el típico ciclo de procreación del Culto Genestealer. Por lo general, tiene lugar hacia las últimas iteraciones de la vida útil de un culto, cuando un Abominante comienza su vida como cualquier Aberrante (un espantoso fenómeno). Después de su nacimiento antinatural, su poder es fomentado y alimentado hasta nuevos niveles, pues tan destructiva fuerza no debe desperdiciarse.

"Lo llaman el Arrollador. He oído bastantes historias de cuando era un zagal y siempre las he atribuido a fantasías, por la forma en que las cuentan las señoras encapuchadas. Desde anoche, estoy ya convencido de que no es un cuento. Dogged Loz y yo vimos como uno arrastraba los pies en la catedral, vagando como perdido. Luego nos vio y dejó de estarlo. Despedazó a Loz, mientras yo… fui a buscar ayuda".

- Zogan el Andrajoso, vendedor de reciclados

Para poder guiar mejor las tropas de choque Aberrantes en combate, el Patriarca da su bendición a un Aberrante que elige en cada culto genético. Para ello utiliza un Familiar Gusanomental, una diminuta criatura que es a la vez progenitor y guía de la entidad mayor. Una construcción bio-psíquica que cobra vida en la lechaza acumulada y en descomposición de la guarida del Patriarca, y cuyo papel es el de implantarle al futuro Abominante parte de la propia biomasa de su amo. Lo hace con una extraña versión del Beso del Genestealer, con el que inserta un diminuto ovopositor dentro la endurecida piel del Aberrante, el cual introduce un potente mutágeno en su estructura celular. Así es como nace un Abominante.

Una vez implantado el mutágeno en el Aberrante, la criatura cambia durante largas y agónicas noches de metamorfosis. Su estructura, ya robusta, aumenta todavía más en tamaño y poder. Su carne se rasga, y sus huesos se rompen bajo la tensión del gigantismo desenfrenado. Estas heridas se curan rápidamente gracias al mutágeno del Patriarca que infesta el cuerpo del Abominante, y de igual modo desaparecen los golpes de guerreros enemigos y la carne desgarrada rápidamente se regenera en batalla. El familiar Gusanomental no se va después de otorgar su extraño don, sino que mantiene la voluntad del Patriarca sobre el Abominante. Utiliza el volumen del corpulento esclavo para romper las líneas enemigas hacia los oponentes más temibles, donde su martillo abre un paso mientras los guerreros vuelan por los aires. La progenie Aberrante de la criatura sigue ciegamente a la bestia en la refriega, exhortados a cometer masacres cada vez mayores. Ven al Abominante como una figura venerada, un discípulo bendito que ha sido elegido por su dios y ungido con sus mutaciones más sagradas. En realidad, el Abominante no se encuentra más unido emocional y espiritualmente a los amos de su culto que el martillo que blande. La criatura resulta útil pero su intelecto no es muy superior al de un bebé, y por ello el papel de líder de guerra siempre le será negado.

Si el Patriarca es el corazón de una secta genética, y el Magus es su psique, el Abominante es su puño nudoso. Su función es destrozar, aplastar, destruir con fuerza bruta lo que se interponga en el camino de la victoria final del culto. Antes del día de la ascensión es común asignar a estas bestias grotescas el trabajo de conquistar una región subterránea o un puesto de avanzada lejano, ya que si un ciudadano Imperial ve a un Abominante por las calles en pleno día, el pánico subsiguiente haría un flaco favor al culto. Cuando la secta genética se mantiene oculta, el Abominante suele recibir juguetes con el fin de mantenerlo dócil; cuerpos rotos de los que el Magus ha ordenado matar, animales capturados, o simples juguetes sacados de las casas de los moradores de la superficie. Si se le quitan estas diversiones, el Abominante monta en cólera durante días; todo lo que tienen que hacer entonces los líderes de la guerra es sencillamente apuntar a la criatura en dirección a quienes se desea reducir a pulpa, y su rabia ciega hará el resto. Cuando los sectarios muestran sus intenciones el día del alzamiento, los Abominantes tienen vía libre para sembrar la destrucción a su gusto, junto a los siseos del Familiar Gusanomental mientras se frota las garras como lo haría una mosca, que se prepara para darse un festín con un montón de despojos podridos.



CHACALES ATALANOS

Los Chacales Atalanos son neófitos de cuarta generación que forman la escolta de la secta genética. Vagan por los confines del planeta huésped en busca de nuevas regiones para infestar. En muchos sentidos son prospectores, pero no de ricas vetas de minerales, metales preciosos o reservas de combustibles fósiles, sino de abundancia de vida humana. Para el culto, este es el recurso más precioso.

Los Chacales Atalanos rugen por el páramo y se lanzan a través de túneles subterráneos, acelerando sus motores al máximo mientras giran bruscamente y derrapan en la refriega. Tienen una habilidad asombrosa para elegir las mejores posiciones desde las que lanzar un ataque mortífero con sus motocicletas y sus Loboquads, saltando por encima de los obstáculos y sobre tejados bajos y pórticos. Cazan en manada y cada uno está vinculado psíquicamente con los demás, hasta el punto de que pueden bajar a toda velocidad por un túnel en desuso cinco al mismo tiempo sin chocarse. En batalla ese vínculo los hace aún más formidables pues luchan como uno solo.

Al igual que muchas otras actividades de los Cultos Genestealer esta búsqueda de nuevos territorios y recursos se lleva a cabo bajo un manto de legitimidad. Prácticamente todos los cuerpos mineros de la rapaz maquinaria industrial del Imperio buscan nuevos filones y canteras usando equipos de exploradores. Eso se debe a que los servidores geologicum y los augures terramánticos no son del todo fiables; no hay nada que sustituya a los ojos de un agente de reconocimiento entrenado. El ver a una banda de motocicletas cargadas salir a toda velocidad de un enclave minero es lo bastante habitual como para que pocos se molesten en averiguar su propósito, y aún menos su destino. Sin embargo, los cultistas siempre cubren su rastro para asegurarse de que pueden operar sin interferencia alguna. Los Chacales están habituados a un estilo de vida nómada, y solo regresan a sus guaridas si tienen algo importante que comunicar.

Los Chacales montan en variadas y robustas máquinas exploradoras atalanas, siendo las motocicletas y Loboquads las más comunes. Por lo general, el Munitorum las envía a los cuerpos mineros para localizar y recuperar recursos, antes de que agentes de alto nivel de los cultos se aseguren de que terminen en manos de sus neófitos. Cada máquina está fabricada para funcionar durante décadas o incluso siglos. Ofrecen muchas ventajas: un sólido chasis, un sistema de suspensión que absorbe impactos, un motor que es capaz de funcionar con varios tipos de combustible y capacidad de montar equipaje, herramientas de recuperación y equipos auxiliares sin que por ello pierda eficacia.

Los Loboquads atalanos, al ser más grandes y potentes que las motocicletas, incorporan unas destructivas herramientas industriales. Los láseres mineros, incineradores y cañones sísmicos permiten a los pilotos apoyar a sus compañeros más ágiles en las expediciones mineras y también en el combate. Teniendo tales herramientas, una corporación minera basta para hallar nuevos yacimientos con los que alimentar las inacabables y hambrientas redes planetarias del Imperio.



En casi todos los mundos industriales, forja o agrícolas pueden encontrarse máquinas de factura atalana; al igual que el omnipresente cañón láser son baratas de producir, resultan duraderas y se reparan con facilidad. Se han convertido en máquinas de trabajo que son muy respetadas en las zonas industrializadas del Imperio de la Humanidad, sobre todo en regiones periféricas y sectores fronterizos.

En batalla, los Chacales Atalanos son raudos como serpientes, cruzando el fuego enemigo a diestro y siniestro sin descanso. Se acercan para atacar con palancas, hachas eléctricas y armas improvisadas, que debido al impulso se vuelven más letales. Nadie está a salvo de sus ataques repentinos. Los oficiales que los infravaloran como caballería ligera pronto descubren su error, ya que algunos Chacales llevan cargas mineras ocultas que preparan sobre la marcha antes de lanzarlas entre sus enemigos para que detonen con fuerza letal. Incluso mientras la sangre salpica el aire, los Chacales rugen sus motores para dejar a los supervivientes ahogados en nubes de polvo.

CHACAL ALPHUS

El Chacal Alphus es el líder indiscutible de la manada. No solo es el más mortífero y veloz de su especie, sino que posee unos nervios de acero y una mente tan centrada que hasta los miembros del Ordo Xenos que los han visto actuar los compararon con los mismísimos asesinos Imperiales.

Al igual que el resto de su amplia manada, la función principal del Chacal Alphus es la de localizar nuevos lugares para el culto. Cada pieza de información que recoge acerca del planeta anfitrión puede ser importante para el Magus, el Primus o el Nexos. Allá donde va el Alphus busca lugares para emboscadas, guaridas ocultas, redes de cuevas y fisuras lo bastante grandes para que quepan vehículos pequeños, lo ideal para que los combatientes de su secta genética tiendan sus emboscadas llegado el día del juicio final. Sin embargo, al Chacal Alphus no le incomoda trabajar solo; con suficiente astucia y precaución, un único explorador puede escapar a menudo incluso de una red de vigilantes aéreos.

Aunque viajan normalmente de noche para no llamar la atención, pueden montar bajo el sol de un mundo irradiado durante semanas sin quejarse. Su fisiología híbrida les brinda una resistencia muy superior a la humana, y su vista es inmejorable; pobre del que tenga fijado en la mira de su rifle de francotirador. Cuando se ve obligado a pasar desapercibido durante un tiempo, el Alphus busca refugio en un sótano o una cueva abandonada, y allí aprovecha el tiempo trazando mapas y cartas con un minucioso cuidado, registrando cada observación para la posterior evaluación de los líderes de la secta genética. No es extraño que cientos de mapas Alphus adornen la sala de guerra de un Nexos, y que ellos, junto con sus camaradas Primus, los memoricen todos para la insurrección que se avecina.

Cuando un Alphus se reúne con su manada para abatir a una presa mayor, sea un tanque revestido de acero o un Dreadnought Orko, dirige a sus compañeros como si estos fueran cánidos carroñeros cazando un paquidermo. Manteniéndose siempre fuera del alcance del enemigo, atacan los puntos más débiles de la máquina, y luchan empleando la astucia más que la fuerza bruta, hasta que el rival queda

poco a poco inmovilizado del todo. Aunque tengan que acosar a su presa durante horas, o incluso días, los Chacales son implacables, pero cuando su objetivo se derrumba, caen sobre él en un frenesí que lo hace pedazos.

Tan ingeniosos como veloces, pueden ser la diferencia entre el éxito y el fracaso cuando el plan de ascensión de una infestación llega a torcerse. En batalla se sitúan en los flancos del ejército enemigo, y toman una posición dominante en lo alto de su motocicleta con su rifle de francotirador bien sujeto. Pasado un momento disparan, reventando los sesos del adversario desde la parte posterior de su cabeza, y con ello también el plan de batalla enemigo de un solo golpe. En caso de que el objetivo sea demasiado poderoso como para abatirlo con una sola bala bien colocada, los Alphus utilizarán su unidad de vocoemisión de largo alcance, con el fin de transmitir las órdenes de eliminación prioritarias junto a las soluciones de disparo al resto de cultistas en el campo de batalla. Un solo conjunto de instrucciones y coordenadas de tan eficaces campeones de vanguardia puede exterminar a un Capitán de los Marines Espaciales, a un Kaudillo Orko o incluso destruir un vehículo blindado superpesado, puesto que cuando el culto lucha unido no hay nada que no pueda lograr.

Moragh Vignostiquod disparó, y la cabeza del objetivo retrocedió con gran violencia. Su rifle de francotirador tenía calibre suficiente para penetrar tanques, pero no el sólido blindaje del Inquisidor Helvendt. No obstante, dado el fuerte y chirriante crujido, el ángulo y el impacto de la bala le habían roto el cuello.

Bastante bueno. Moragh encendió el motor de su moto con fuerza y se lanzó desde la rampa de su escondite, a pesar de la tormenta de disparos de respuesta que acabaron destrozando la chabola de dos plantas. El juggernaut con ruedas en donde Helvendt fue a la guerra giró sus cañones hacia la moto, y cada una de las torretas de su techo almenado le escupió una lluvia de plomo. Moragh se desvió y giró mientras que preparaba un cilindro explosivo. El conductor del camión giró con brusquedad la barra de dirección, con lo que la parte trasera del blindado se precipitó hacia ella. Deslizó su moto horizontalmente y cruzó por debajo de aquel monstruo, pasando por entre sus ruedas a escasos centímetros.

Mientras que se deslizaba por debajo sujetó el cilindro explosivo imantado al depósito de combustible de su vientre. Moragh enderezaba la moto y se alejaba a toda velocidad cuando el cilindro estalló. Esto generó una reacción en cadena que hizo volcar al juggernaut, retorciéndose a continuación en una floreciente tormenta de llamas y metal fundido.

Los camaradas de Moragh, Chacales Atalanos, gritaron y chillaron de alegría cuando le alcanzaron, mientras que iban disparando sus armas automáticas a los soldados que se dispersaban por enfrente. Aceleró a fondo y se lanzó hacia adelante atravesando con su cuchilla al bufón con trenzas doradas que se creía al mando del ejército del planeta. El hermano cultista Geminus golpeó a la siguiente presa con su palanca, y partió el torso del Guardia como si fuera un mero saco de carne. La hermana Lottia pinchó a un operador de vocoemisor con su estilete, cortándole la yugular justamente cuando abría la boca para gritar. Pese a ello, hizo gárgaras con sus últimas palabras: "¡Disparen en mis coordenadas!"

Segundos después aquella columna de infantería estalló en llamas, pero Moragh y los suyos ya habían desaparecido detrás de una polvorienta nube de humo que se iba disipando.



CRUZACRESTAS ACHILLES

El Cruzacrestas Aquiles es una imagen muy frecuente en todo el Imperio. Aunque no ha sido diseñado específicamente para un uso militar, igual que muchas de las máquinas preferidas por los Cultos Genestealer, este ha probado ser muy eficaz como vehículo de escolta y reconocimiento.

Empleados por gremios mineros y también topógrafos como vehículos de exploración, los Cruzacrestas se adentran en las letales zonas fronterizas, donde los pilotos buscan mediante escáneres prometedores depósitos de recursos, y comunican su ubicación a la base. Los láseres de minería montados en el vehículo se suelen utilizar para desenterrar ricos filones de valiosos minerales y metales raros, pero se trata de potentes emisores de energía que pueden quemar las armaduras protectoras y la carne con la misma facilidad con la que atraviesan los estratos rocosos, lo que hace del Cruzacrestas un arma poderosa contra infantería o los blindajes ligeros. Su armamento estándar incluye ametralladoras pesadas para repeler fauna hostil, carroñeros oportunistas y las amenazas xenos, peligros siempre presentes cuando se exploran estos mundos fronterizos. Como es habitual, los guerreros de los cultos han complementado el arsenal del Cruzacrestas con varias armas adicionales: los morteros y los lanzamisiles ofrecen una potencia de fuego inestimable contra el blindaje, sumando gran capacidad ofensiva a estos veloces y robustos vehículos.

Aunque van bien equipados para enfrentarse a los exploradores y avanzadas enemigas, las verdaderas cualidades del Achilles residen en su capacidad para ir por delante de la fuerza principal del culto, explorar posibles lugares de emboscada y nuevas rutas de entrada en el territorio enemigo. Muchas tripulaciones de Cruzacrestas llevan un observador que va equipado con magnoculares, que identifica y transmite los movimientos del enemigo y sus puntos débiles defensivos. Estos datos vitales son enviados al cuartel general del culto, en donde un estratega Nexos los estudia y luego difunde. Otros Cruzacrestas Achilles llevan lanzadores de bengalas, que suelen emplear para señalar y coordinar las emboscadas así como maniobras de flanqueo, aunque de ser necesario también pueden crear una cortina de humo para ocultar el avance del vehículo.



Gracias a su sólida suspensión y a su pesado chasis, los Cruzacrestas están especialmente indicados para cruzar urbes bombardeadas y densas extensiones de terreno hostil: se dice que el conductor se rendirá mucho antes que el Cruzacrestas. Ya sea tronando a través de extensiones salvajes cubiertas por la maleza, merodeando por cavernas o abriéndose paso entre los páramos de rococemento de alguna colmena destrozada mientras escupen unas bengalas de señalización hacia los cielos, los Cruzacrestas Achilles son unos componentes sin duda alguna vitales en el gran alzamiento del Culto Genestealer.

GOLIATHS

Cuando al fin llega la llamada a la guerra, los cultistas usan sus vehículos de trabajo pesado como transportes improvisados en el campo de batalla. Pese a que no son tan rápidos o robustos como los transportes militares, estos vehículos pueden desplegarse en abundancia, convirtiendo sus diversos accesorios industriales en un armamento brutal.

CAMIONES GOLIATH

Los Camiones Goliath son unos transportes robustos diseñados originalmente para llevar a factótums Imperiales a través de complejos de criptas y túneles mineros. La densidad y solidez de este vehículo lo hace a prueba de aquellos entornos subterráneos más hostiles, y capas de permacero tratadas químicamente le protegen frente a los peligros industriales que el Imperio se ha encontrado hasta ahora. Aunque un culto ascendente usará cualquier tipo de transporte, desde quads lunares hasta autos civiles y macroplataformas industriales móviles, el Camión Goliath es de entre todos el más buscado siempre. Son transportes que están personalizados con diverso almacenaje, armadura adicional y muestran símbolos del culto pintados sobre la chapa. Son obtenidos a través de medios legales e ilegales por cada culto que puede encontrarlos, ya que logran conseguir el perfecto equilibrio entre lo que sería un discreto vehículo civil y una pujante máquina de guerra.

Nadie mira por segunda vez a una columna de Camiones Goliath llevando a los mineros harapientos por entre las calles, y los graffitis y personalizaciones para nada son inusuales en las clases más bajas del Imperio, y por eso incluso los símbolos de un culto estampados en los laterales del vehículo a menudo pasan desapercibidos. Después, cuando el estimulo mental del Magus o del Patriarca señala que es el momento adecuado, las crías dentro de estos vehículos abren sus escotillas y atacan; algunas todavía pasan por humanos con sus pinturas de guerra, aunque otras resultan tan alienígenas que con solo mirarlas se siente la fría garra de la derrota asiéndose al corazón.

MUELERROCAS GOLIATH

La variante más común del Camión Goliath es el Muelerrocas. La gran pala trituradora de su parte frontal cuenta con un conjunto de cuchillas que rompen vetas minerales y perforan túneles a través de la roca madre, aunque se usan de una forma más siniestra en tiempos de guerra. Cuando se desecha la precaución en favor de un ataque directo su tripulación lanzará el vehículo hacia la línea del frente, disparando ráfagas de fuego para mantener bajas las cabezas de los oponentes mientras el Goliath acelera hasta que realiza un choque mortal. El Muelerrocas se estrella entonces contra las líneas enemigas con una fuerza devastadora, esparciendo sus afiladas sierras y picadoras salpicaduras de sangre y vísceras en todas direcciones.

Quienes montan este ariete metálico para la guerra descienden aprovechando el caos de su impacto, segando líneas de enemigos con fuego de armas automáticas. Aunque dichos asaltos de choque suelen dejan a los cultistas expuestos y rodeados, son extremadamente efectivos para atravesar las líneas defensivas. Cada ruidoso Muelerrocas deja un camino sangriento de miembros dispersos, huesos astillados y armaduras, por donde el grueso de los cultistas se vierte después.



REGIMIENTOS DE NEÓFITOS

Un regimiento del Astra Militarum situado en un mundo presa irá poblándose poco a poco de cultistas, y en ocasiones, incluso lo absorberán totalmente. Estos cuerpos militares infectados intentan pasar desapercibidos hasta el día del alzamiento, momento en el que revelan su verdadera lealtad, atacando por sorpresa a sus hermanos antes de unirse a la fuerza principal del culto.

HERMANOS DE PROGENIE

Es habitual que los Híbridos Neófitos de los últimos ciclos de cría de un culto genético se infiltren dentro de la guarnición del planeta, e incluso en regimientos del Astra Militarum fundados a partir de población. Los Neófitos trabajan junto a los humanos infectados que engendraron a los híbridos del culto (aunque parecen normales) para asegurarse de que se extienda cada vez más. Dentro de una fuerza armada que recluta a estirpes tan divergentes del Imperio de la Humanidad como Ratlings y Ogretes, normalmente se pasan por alto las ligeras variaciones de aspecto, en especial si esos cadetes son tipos eficientes y obedientes, y conforme pasan las generaciones es común que los miembros infiltrados se agrupen en los mismos pelotones.

Los Neófitos se propagan lentamente por las filas militares, apoderándose de cada cuerpo desde el interior hasta que todos los soldados rinden pleitesía al Patriarca. Estos guerreros cuentan con pistolas láser suministradas por el Departamento Munitorum, en lugar de las vulgares pistolas automáticas, y con granadas frag en vez de explosivos mineros reciclados. Algunos incluso tienen acceso a armamento más pesado, y pueden incluso adueñarse de los famosos e indomables vehículos del Astra Militarum para su causa.

CHIMERAS DEL CULTO

Un culto reunirá muchos vehículos a lo largo de su gestación. En términos de popularidad, el vehículo blindado de transporte de tropas Chimera tan solo es superado por el Goliath. Es tan común que pasa casi desapercibido en las calles de mundos asolados por la guerra y en los sustratos podridos de las colmenas, de igual manera que los equipos de trabajo del culto pasan inadvertidos entre las multitudes de la Humanidad. Sin embargo, en época de guerra, este transporte es muy ventajoso. Su combinación de multiláser, bólter pesado y baterías de cañones láser que van montadas en los flancos hacen que pueda diezmar a la infantería Imperial, bandas rivales, soldados veteranos e incluso vehículos ligeros.

Siendo uno de los caballos de batalla para los innumerables ejércitos de la Humanidad, el Chimera se fabrica mediante una Plantilla de Construcción Estándar. Es capaz de cruzar a través de toda clase de terreno, desde el limo ácido a abruptos escombros de rococemento de una ciudad bombardeada, e incluso puede volverse anfibio de ser necesario. Los planos de este vehículo lo hacen robusto y versátil, y es sin duda una reliquia venerada del pasado de la Humanidad, la cual se ha reproducido incontables veces. Por ello el Chimera puede fabricarse con los metales locales que tenga a mano un mecánico, o incluso con materiales raros si estos poseen la resistencia necesaria. Para una cultura industrial como la del Culto Genestealer, la fabricación de un Chimera (o de un regimiento entero) no supone un gran desafío.



En vísperas del la batalla, aquellos blindados Chimera adquiridos por el Culto Genestealer son pintados a espray mostrando los iconos del culto, y se embadurnan con la sangre de los infieles. Algunos llevan placas de blindaje adicionales, armamento auxiliar u horribles trofeos sujetos a sus cascos antes de avanzar hacia el frente, como tótems desafiantes y de conquista antes de que los cañones pesados abran fuego. Estos Chimera robados logran abrir brecha en el campo de batalla, aunque no transportando ordenados pelotones de la fiel Guardia Imperial, sino a los adoctrinados guerreros del culto genético. Tan familiar es el Chimera, que algunos oficiales ignorantes le hacen señas para que atraviesen los flancos de los cordones Imperiales, y la magnitud de ese fatal error solo resulta evidente cuando la tripulación y los pasajeros de dicho vehículo empiezan la matanza.

SENTINELS DEL CULTO

El Sentinel es un andador de un solo piloto, capaz de atravesar los parajes en donde un vehículo con ruedas se hundiría enseguida. Aunque diseñados para el reconocimiento, los cultos que tienen acceso a ellos los usan asiduamente como máquinas de guerra. Los Sentinels Exploradores Ligeros se despliegan en operaciones de vanguardia, mientras que los Sentinels Acorazados, de un mayor peso, aportan una potencia de fuego considerable al cuerpo principal del levantamiento.

Estos bípodes son excelentes activos cuando se aproxima la hora de atacar. Los Sentinels Explorador gozan de poderoso armamento capaz de disparar en movimiento; estos son lo bastante rápidos como para colocarse en posición y ejecutar un disparo mortal, pero también son lo bastante pequeños para que operen sin ser detectados por una fuerza de mayor tamaño. Normalmente un equipo de hostigamiento de Híbridos Neófitos pilotará sus Sentinels Explorador por los flancos del ejército enemigo, lanzando luego dolorosas andanadas cuando reciben la señal psíquica de los líderes de su culto genético.

Ágiles y veloces para su tamaño, son capaces de cruzar incluso el terreno más accidentado en manos de un piloto experto. Su zancada les posibilita devorar kilómetros en amplias maniobras de flanqueo, atravesar deltas de lava o bosques bombardeados, acercándose sigilosos al enemigo desde un ángulo que no se esperan. Los pilotos Híbridos Neófitos de estos andadores miran con sus ojos a través de la oscuridad con antinatural intensidad, refinan sus soluciones de tiro y acechan con la paciencia de verdaderos cazadores, hasta que tienen la visión perfecta para lanzar una emboscada mecanizada. De repente, salta la trampa en una tormenta de luz y sonido, y sus desprevenidos enemigos caen a docenas.

Los Sentinels Acorazados poseen cascos de placas gruesas, y son fabricados para operar incluso en las peores zonas de guerra. Estos bípodes cubiertos tienen la ventaja añadida de no mostrar la verdadera naturaleza de su piloto hasta que ya es demasiado tarde, una ventaja conocida por los supervisores de un culto. Equipados con lanzamisiles, cañones láser, y quizás con raros y temperamentales cañones de plasma, pueden terminar incluso



con la infantería pesada y los tanques de una fuerza de los Adeptus Astartes. Subestimar la valentía y el nervio de sus pilotos cultistas es equivalente a perecer, ya que cuando luchan como escuadrón, estos bípodes son capaces de destruir las efígies panzudas de los Orkos y los blindados de adamantio de los Marines Espaciales. Los cañones de plasma escupen andanadas incandescentes, los lanzamisiles siembran muerte entre las concentraciones de infantería y los cañones láser hacen unos agujeros humeantes en los blindajes de los carros de combate enemigos. Si los Sentinels Acorazados son objetivo de un asalto, estos no están para nada indefensos: los pistones sisean y el sistema hidráulico truena cuando los bípodes fuertemente armados avanzan, y sus pilotos sonríen con un atávico regocijo mientras pisotean a sus oponentes.

LOS LEMAN RUSS

La gran potencia de fuego del tanque Leman Russ es legendaria, y también muy codiciada por los cultos que esperan enfrentarse a sus enemigos a distancia. Fabricado para resistir décadas, si no siglos, bajo duras condiciones y un escaso mantenimiento, este blindado es la elección natural para bastantes cultos, que a menudo aguardan hasta que es el momento propicio antes de que lancen un único ataque devastador. Aquellas fuerzas de cultistas que son lo bastante resueltas o afortunadas como para conseguir escuadrones enteros de carros de combate Leman Russ son una perspectiva aterradora, siendo igual de letales a distancia que de cerca. Estas concentraciones de fuerza bombardean al enemigo desde la lejanía para abrir incluso los refugios más seguros, lo que permite a los horrores xenos del corazón del culto alcanzar sus presas de cuerpos blandos.

El Leman Russ está pensado más para ser un búnker con ruedas que un vehículo de apoyo rápido. Lleva un cañón de batalla como arma principal, un contundente mazo que dispara proyectiles de alto poder explosivo; tanto que hasta los blindados enemigos pueden acabar inutilizados o destruidos por haber recibido un impacto directo. En los flancos se suelen instalar plataformas, cada una con un bólter pesado para erradicar a las tropas enemigas, un lanzallamas pesado para achicharrar a los rivales o un cañón láser para abrir brecha en los objetivos acorazados. Cuando el enemigo se tambalea el culto normalmente acompaña las andanadas de sus escuadrones de Leman Russ con el asalto devastador de una patulea de cultistas que claman y vociferan. Al llegar el día del gran alzamiento, la inmensa silueta de los Leman Russ asoma entre el humo con olor a cordita, mientras que sus torretas giran cuando los desalmados artilleros cultistas van buscando nuevas presas.

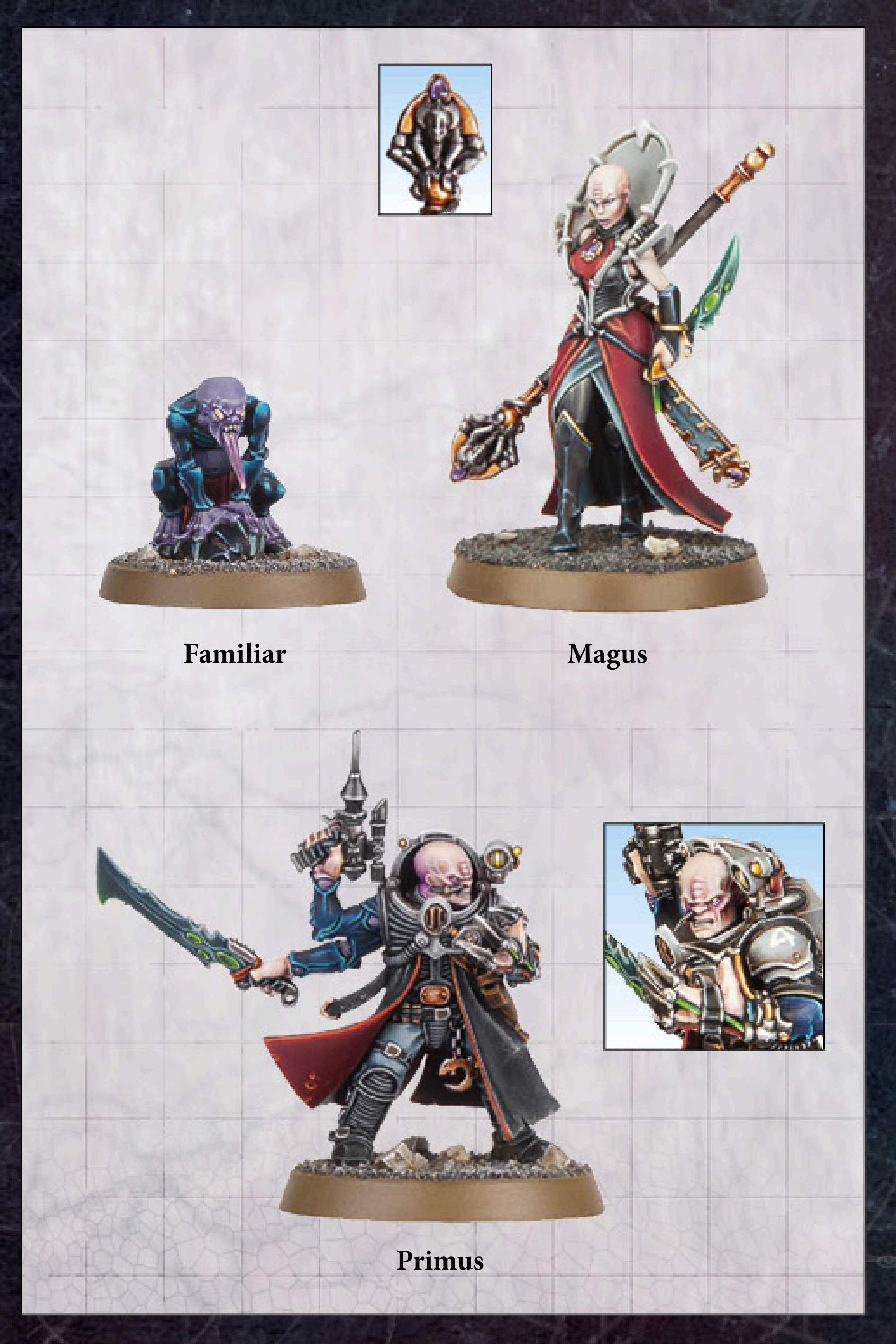
Cuando ya tienen en su punto de mira algún objetivo prioritario, el carro robado da voz a su estruendoso grito de guerra. Una fracción de segundo más tarde, un enorme proyectil detona y lanza una atronadora explosión de metralla, escombros y partes de cuerpos que vuelan en todas direcciones. Las armas de las plataformas del tanque retumban y gritan al sembrar la muerte entre los supervivientes de cada nuevo asalto; los disparos de respuesta rebotan en su grueso casco, e incluso misiles explosivos se ven desviados debido a la gran solidez de este carro de combate.

No es raro que un regimiento de Hermanos de Progenie bien posicionados logre obtener modelos más exóticos de Leman Russ, como el Ejecutor equipado con armas de plasma o el revienta-tanques Vanquisher. Estos cultos no solo traen consigo una muerte sofisticada y progresiva, sino también un espectacular y violento asalto de disparos, láseres y metralla.



LA MULTITUD CREYENTE

El día de la gran insurrección, el secreto se dejará a un lado en favor de una salvaje demostración de la ascensión del culto. Los Híbridos Genestealer mostrarán orgullosos sus auténticos colores. Esta sección muestra ejemplos de su vívida heráldica.



Familiar

Magus

Primus



Dirigida al combate por el majestuoso Magus Nerys Vignostiquod, la secta genética de Ankhar Tetius se alza como un solo ser contra los Marines Espaciales de los Vigías de la Muerte que los han rastreado, con su Tuneladora Tectónica lista para desgarrar la tierra.

El Patriarca del culto es un monstruoso depredador proveniente de más allá de las estrellas. Sus viles congéneres Genestealer son una burla de la sociedad que los acoge en su seno. El día de la insurrección, su ataque es veloz como un rayo y casi imparable.

Patriarca

Genestealer puro

Acólito Guardaiconos



Híbrido Acólito con sierra pesada de roca

Híbrido Acólito con cargas explosivas

Híbrido Acólito con cizalla pesada de roca

Híbrido Acólito con pistola automática y garras aceradas

Los híbridos de múltiples miembros del culto se mantienen escondidos durante décadas si es necesario, a fin de incrementar el impacto y la devastación de su ataque cuando al fin surgen de sus escondrijos y caen sobre el enemigo en un torbellino de garras, cuchillas y dientes.



Híbrido Metamorfo con garras aceradas, garra de Metamorfo y pistola automática

Híbrido Metamorfo con garras de Metamorfo y pistola lanzallamas

Híbrido Metamorfo con garra de Metamorfo y garras aceradas

Híbrido Metamorfo con pinza de Metamorfo y pistola lanzallamas

No solamente los laberintos y catacumbas de las grandes urbes del 41º Milenio están infestadas; exploradores e híbridos identifican y conquistan objetivos clave e instalaciones xenos en las zonas vírgenes de sus mundos con ataques por oleadas.



Híbrido Neófito con escopeta

Híbrido Neófito con rifle automático

Híbrido Neófito con lanzagranadas

Híbrido Neófito con lanzaredes

Híbrido Neófito con cañón sísmico



Hermano de Progenie con rifle láser

Hermano de Progenie con rifle láser y vocoemisor del culto

Hermano de Progenie Líder con pistola láser y espada sierra

Equipo de Hermanos de Progenie con bólter pesado

Aunque vistos de lejos parecen ser tropas leales del Astra Militarum, los Hermanos de Progenie se alzan contra los odiados enemigos Imperiales con tanto fervor y dedicación al culto como sus compañeros Híbridos Acólitos.

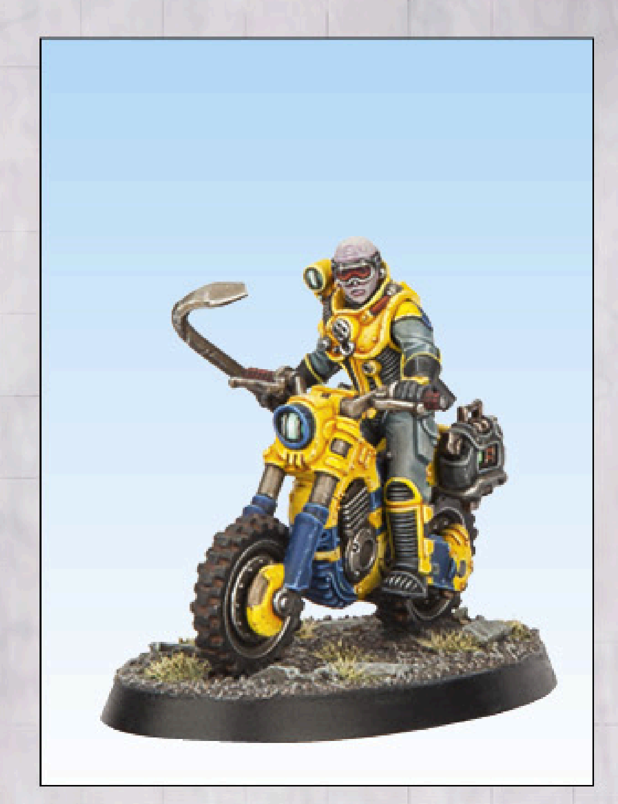
El suelo tiembla con el tronar de los motores mientras los escoltas de los Principes Mendigo atraviesan el paisaje. Con pistola, cuchilla y rueda aplastan a aquellos lo bastante necios como para hacerles frente; este día, la gloriosa carga del culto no será rechazada.



Chacal Atalano con lanzagranadas



Chacal Atalano Líder con hacha de energía

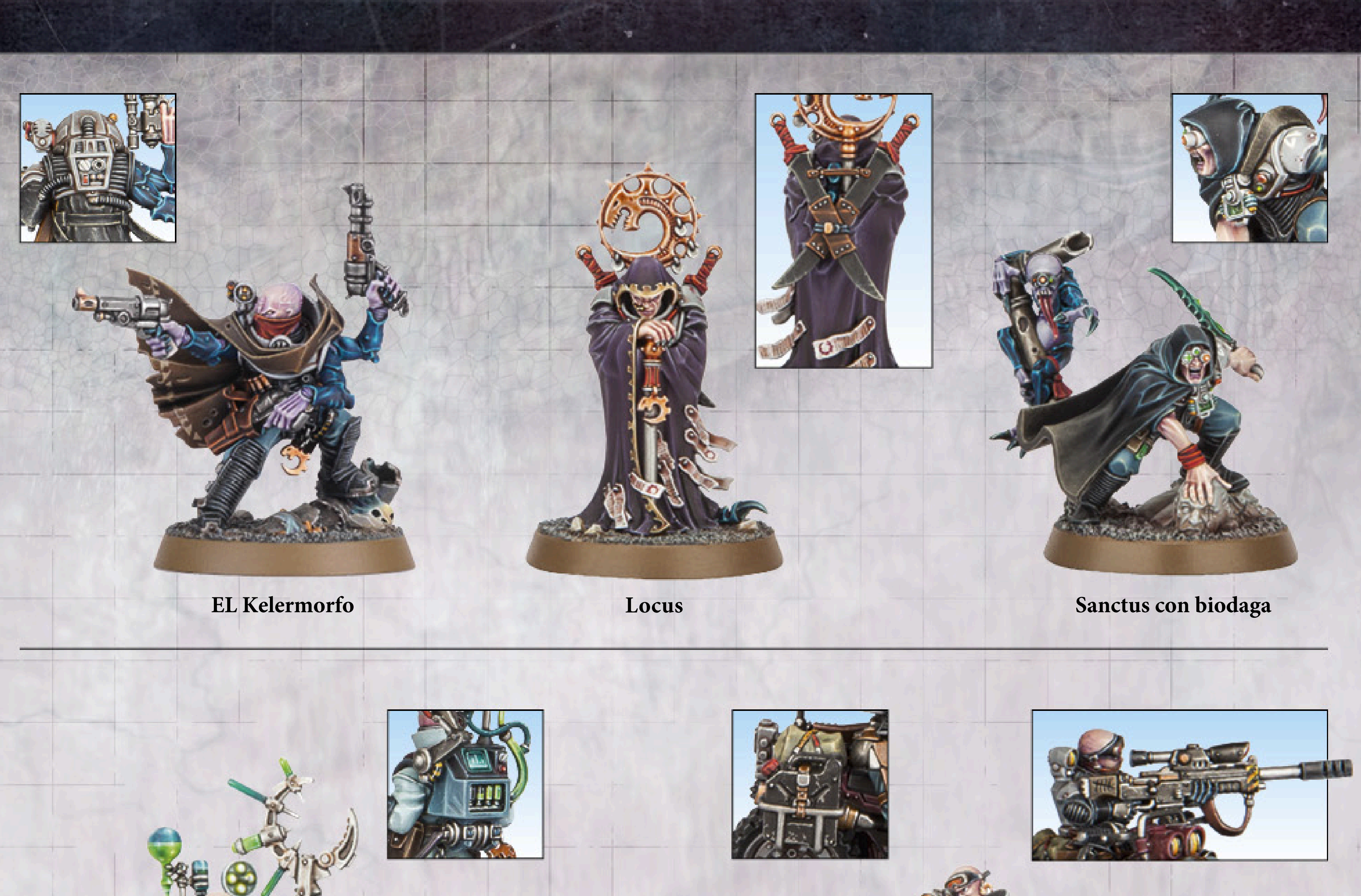


Chacal Atalano con arma improvisada



Cruzacrestas Achilles con láser de minería, observador y ametralladora pesada

Mortero pesado



EL Kelermorfo

Locus

Sanctus con biodaga





Biophagus con Familiar Alchemicus



Chacal Alphus



Clamavus

Nexos

Magus con Familiar

Aberrante con pico de energía

Aberrante con martillo de energía pesado

Aberrante con martillo de energía pesado

Abominante

Aberrante Hipermorfo con arma pesada improvisada

Aberrante con pico de energía

"La maldición, la llaman los Comisarios. Tan solo los iluminados, aquellos a los que se les ha caído el velo de los ojos ven cómo es realmente. Esos seres hinchados y deformados de los conductos no son monstruos ¡Son Ángeles! ¿No lo ves? Han sido bendecidos con la fuerza de los realmente justos. Preocupaciones tan superficiales como la vanidad o la simetría corporal son propias de engreídos ¿No es preferible parecer enfermo a simple vista, pero ser fuerte y libre para hacer lo que desees, que ser hermoso pero débil y esclavo de un régimen al que nada le importas?"

- Hermano de Progenie Amalcus Nythe





Los pasadizos subterráneos que discurren bajo la Colmenallana de Oteck en Vigilus permitieron a los Aberrantes de la Garra de la Sierpe Sedienta contaminar los embalses fortificados de la población, envenenando a la ciudad en preparación para la matanza del día del alzamiento.



Culto de la Garra Oxidada



Culto de la Hélice Retorcida



El Culto Colmena



Culto de la Rueda Afilada



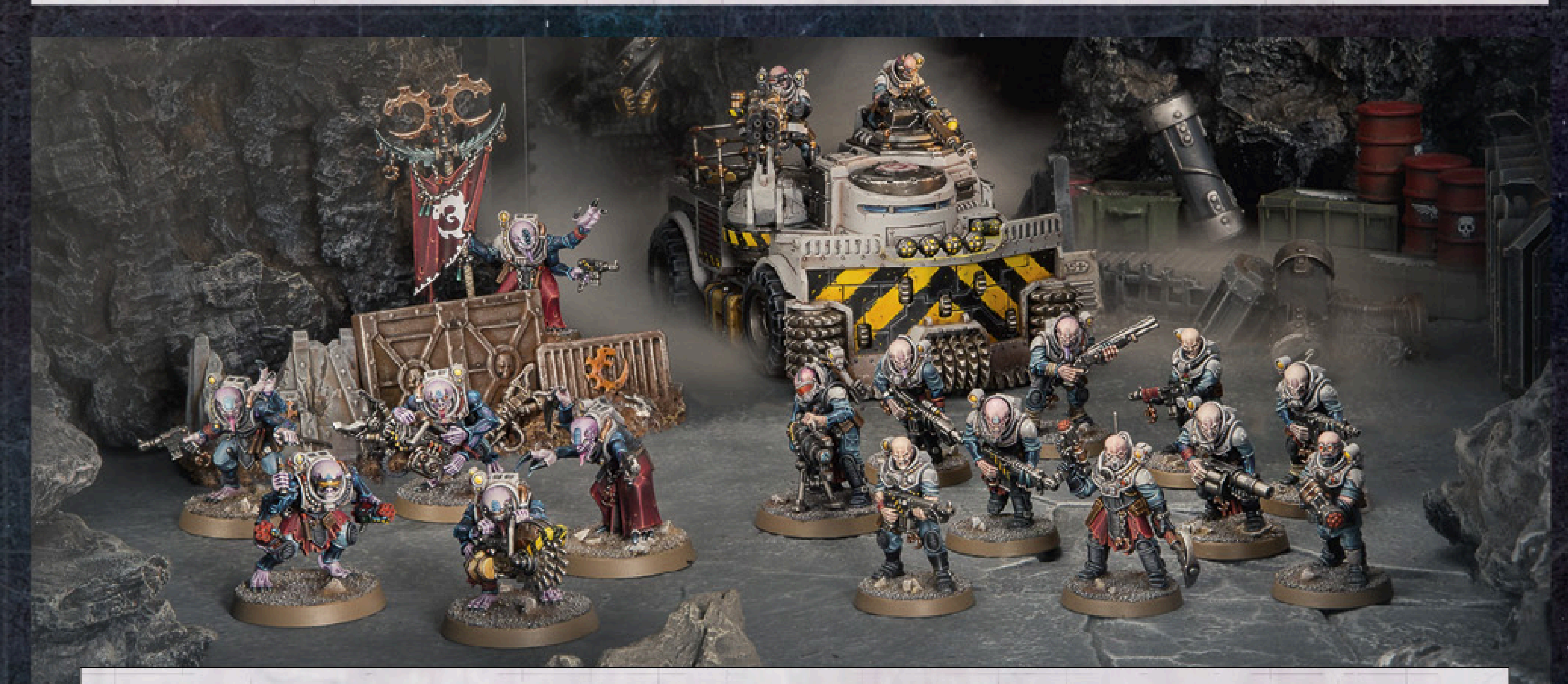
Unidos bajo el mando de su Primus y con su Magus desatando un bombardeo psíquico sobre las mentes del enemigo, los duros nómadas dela Garra Oxidada llegan desde los páramos para reclamar las zonas urbanas.

LA MAREA CRECIENTE

Los Cultos Genestealer tienen acceso a una vertiginosa variedad de bioformas, armas y vehículos en el universo de Warhammer 40,000. Hay muchas maneras en que puedes construir tu ejército; en última instancia, la única regla es seguir tus instintos. Este apartado proporciona inspiración para tu propia colección ofreciéndote algunos ejemplos.

La siguiente fuerza está creada a partir de la caja *Start Collecting! Cultos Genestealer*, y esta tiene un gran impacto en el campo de batalla. Mientras los Híbridos Neófitos disparan desde lejos y reclaman objetivos cercanos, el Guardaiconos Thriver Glatch, junto con sus Híbridos Acólitos, pueden efectuar una emboscada mortal contra los elementos expuestos del rival. De manera alternativa, pueden acercar al combate al gran Muelerrocas. Los Híbridos Acólitos tienen una selección de armamento capaz de acabar con los tanques, y las armas del Muelerrocas pueden hacer mucho daño. Estando juntos, forman un Destacamento de Patrulla, y, al ser Veteranos, esta fuerza le brinda tres Puntos de Mando al jugador en las partidas de Warharnmer 40,000.

La fuerza en la parte inferior de esta hoja incluye a un Destacamento de Batidores, que otorga un Punto de Mando adicional además de los que ya proporciona por ser Veterano. Liderada por la Chacal Alphus Quessa Glatch-Jandeer, que gracias a su rifle de francotirador y su capacidad para elegir objetivos prioritarios es una agente del culto letal, resulta lo bastante potente y rápida como para tomar en solitario un flanco del campo de batalla. Cruzacrestas Achilles proporcionan fuego de cobertura con sus morteros pesados, mientras los Chacales Atalanos se lanzan a la refriega, con los motoristas acosando a objetivos más ligeros mientras el láser de minería del Loboquad acaba con los blindados.



El núcleo de una secta genética mayor, la Garra del Noveno Rito, utiliza pasadizos subterráneos para caer sobre sus presas.



Por delante de la horda principal avanzan los Carroneros del Hierro, siendo cada uno de ellos un astuto y versátil guerrero de la fe.



LA SECTA CLATCHIANA

Cuando una colección de miniaturas Citadel crece, se convierte en una verdadera fuerza a tener en cuenta en los campos de batalla del 41° Milenio. Este insurrección, construida alrededor del monstruoso Patriarca conocido como el Rey Inferior, no incluye únicamente a un Batallón, sino también a varios Destacamentos más pequeños. Es un excelente ejemplo de cómo un Culto Genestealer se prepara para la batalla.

La secta Glatchiana es parte de la dinastía Glatchiana, una rama de los Príncipes Mendigo. Se formó alrededor del Patriarca que comenzó la infestación subterránea de Isis V al finales del M41. Esta colección es Veterana y aprovecha las reglas de organización de ejércitos del reglamento de Warhammer 40,000. Se basa en las fuerzas iniciales de la hoja anterior, pero con la añadidura de casi todas las unidades disponibles en este libro. En total, cumple con los requisitos de un Destacamento de Batallón, un Destacamento de Batidores y al menos tres Destacamentos de Vanguardia, para un total de doce Puntos de Mando para gastar en Estratagemas.

El primero de estos Destacamentos, el Batallón, está dirigido por el Prirnus Dodren Glatch y el Acólito Guardaiconos, Thriver Glatch. La fuerza incluye dos unidades de Híbridos Acólitos y Neófitos, un núcleo sólido de infantería capaz de reclamar objetivos mientras se enfrenta a las hordas enemigas e incluso a sus máquinas de guerra. Siempre que puede realiza emboscadas, haciendo uso rápido de las armas de corto alcance sin tener que desplazarse por el campo. Los líderes se comunican con los elementos más especializados de esta letal fuerza: los escoltas liderados por la intrépida motorista Quessa Glatch-Jandeer, los Aberrantes de fuerza inhumana y Genestealers



Puros que siguen al Abominante conocido como Lumberglatch, y al Magus Vendare. Vendare va a la guerra acompañado de sus ayudantes: el Nexos Hostud, quién rápido adapta los planes de conquista en el caso de que sucedan imprevistos; el Clamavus Jeere Vanderglatch, quién envía sus órdenes; su guardaespaldas Irrix de los Filos gemelos y el Kelermorfo Malachus. Los Hermanos de Progenie se unieron al culto genético gracias a las artimañas de Vendare para aumentar su fuerza con armaduras pesadas y activos de reconocimiento, cambiando la situación en muchas batallas. Pero con toda seguridad la victoria definitiva será conseguida por el Patriarca de la secta, el Rey Inferior: vista de cerca, esta bestia xenos es casi imparable.

1. **Patriarca, el Rey Inferior**
2. **Primus, Dodren Glatch**
3. **Magus, Vendarc Glatch**
4. **Nexos, Hostud Medio-Glatch**
5. **Sanctus, la Lanza Negra**
6. **Locus, Irrix de los Filos Gemelos**
7. **Acólito Guardaiconos, Thriver Glatch**
8. **Biophagus, Constanz Medio-Glatch**
9. **Abominante, el Lumberglatch**
10. **El Kelermorfo, Malachus**
11. **Clamavus, Jeere Vanderglatch**
12. **Chacal Alphus, Quessa Glatch-Jandeer**
13. **Genestealers Puros, los Santificados.**
14. **Genestealers Puros, los del Agarre Bendecido**
15. **Aberrantes, los Retoños Tambaleantes**
16. **Híbridos Metamorfos, los Sickul-Thrashers**
17. **Híbridos Acólitos, los Espolones Oscuros**
18. **Híbridos Acólitos, los Clorrghuls**
19. **Híbridos Neófitos, Equipo Minero Priam-3-Alpha**
20. **Híbridos Neófitos, el Gancho que Atraviesa**
21. **Chacales Atalanos, los Jinetes Silbadores**
22. **Hermanos de Progenie, los Bienvenidos**
23. **Sentinel Explorador del Culto, *Caminahorizonte***
24. **Leman Russ del Culto, *Voz del Rey***
25. **Cruzacrestas Achilles, *Nueva Perspectiva 9***
26. **Camión Goliath, *Aplastagravilla***
27. **Muelerrocas Goliath, *Destrozamontañas***
28. **Chimera del Culto, *el Matadero Itinerante***
29. **Tuneladora Tectónica, Brecha Macroid 33**